МАСТЕРА ОРИГАМИ



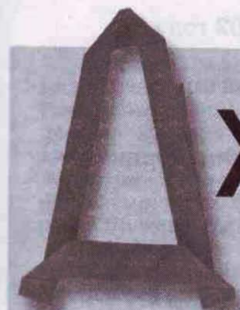
АЛЬФРЕДО ДЖУНТА



10 МОДЕЛЕЙ

МАСТЕРА ОРИГАМИ

АЛЬФРЕДО



ЖУНТА



10
МОДЕЛЕЙ

Санкт-Петербург
СЗКЭО
КРИСТАЛЛ
2002

ББК 37.27

Серия основана в 2002 году

Выпускающий редактор
С. Ю. Афонькин

Художественное оформление серии
И. Г. Мосин

М31 **Мастера оригами.** Альфредо Джунта. — СПб.: СЗЭКО, 2002, Издательский дом «Кристалл», 2002. — 96 с., ил.

ISBN 5-9503-0020-3

В книгу из серии «Мастера оригами» включены десять работ известного итальянского любителя оригами Альфредо Джунта. Изделия разной степени сложности посвящены животным, птицам и насекомым. Среди них коала, улитка, воробей, ящерица, муха, жуколень и другие работы. Схема складывания каждой модели сборника приве- дена в виде пошаговых чертежей, выполненных самим автором. Следуя им, каждый человек сможет сложить любую фигурку из бумаги. Для любителей ручного труда, школьников и педагогов, детей и родителей, руководителей кружков и художественных студий, а также для всех, интересующихся развитием искусства складывания из бумаги.

ISBN 5-9503-0020-3

Введение

Альфредо Джунта родился 21 февраля 1950 года на Сицилии, на берегу Ионического моря в маленькой деревушке Роккалюмере. Живописные средиземноморские пейзажи и древняя культура Италии быстро разбудили в мальчике врожденные артистические наклонности. В 18 лет он окончил художественную школу в Мессине, а чуть позже стал преподавать историю искусств и рисования в одном из колледжей в Виченце, где он и живет до сих пор.

Складыванием Альфредо занимался еще в детстве, не зная, что это удивительное занятие называется оригами. Настоящим открытием для него стала книга Кунихико Касахары «Origami made easy», содержание которой и подтолкнуло молодого человека к изобретательству. Вскоре Джунта становится членом Итальянского центра оригами; в 1980 г. печатается его первый буклет, посвященный складыванию фигурок насекомых. Мастерство молодого оригамиста быстро растет. В 1982 г. он готовит к печати свой второй буклет «Шахматные фигурки» и выигрывает первый приз на международном соревновании, проходившем под девизом «Оригами — детям». В 1983 г. во Флоренции произошло знакомство Джунты со знаменитым японским мастером оригами Акирой Йошизавой. По словам самого Джунты: «После этой встречи у меня буквально открылись глаза на новые возможности создавать модели и на важность техники мокрого складывания, когда работа производится с чуть увлажненной бумагой». В 1987 г. выходит в свет его первая книга по оригами, посвященная складыванию насекомых. За ней с небольшими промежутками последовали и другие издания авторских работ мастера.

Больше всего Альфредо нравится изобретать и складывать фигурки насекомых. Можно сказать, что это его коронная тема. Он считает, что сама их необычная и часто геометричная форма будит фантазию и вызывает попытки воспроизвести ее в бумаге. Модели Альфредо получаются удивительно живыми, полными пластики и грации. У толстобрюхих ящериц извиваются хвосты, бумажные воробьи пушат и топорщат перья, а жуки, выставленные на всеобщее обозрение в деревянной коробочке, кажется готовы в следующую минуту расползтись в стороны. Такой эффект достигается во многом потому, что Джунта уделяет большое внимание не только самому складыванию, но и бумаге, из которой выполняется та или иная модель. Часто для работы он использует фольгу на бумажной основе, которую он самостоятельно подкрашивает. На выставках оригами его миниатюрные и в то же время виртуозно выполненные модели вызывают неизменное восхищение публики. Альфредо любезно разрешил представить несколько подобных работ в буклете серии «Мастера оригами». Без сомнения его творения принадлежат к лучшим достижениям мирового оригами.

Условные знаки



1. Согнуть на себя



2. Согнуть от себя



3. Перегнуть на себя (согнуть и разогнуть)



4. Перегнуть от себя



5. Складка-молния (два сгиба — на себя и от себя)



6. Линия сгиба «долиной»

7. Линия сгиба «горой»

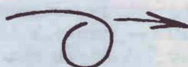
8. Невидимая линия или воображаемая линия



9. Тащить, тянуть



10. Открыть, раскрыть



11. Перевернуть фигурку на другую сторону



12. Повернуть фигурку в одной плоскости



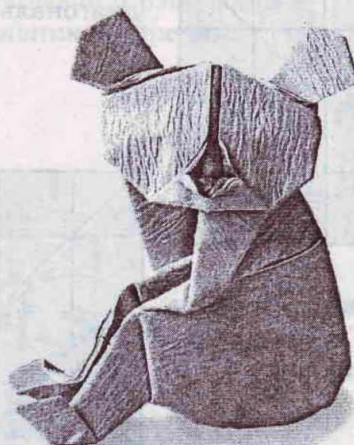
13. Равные части

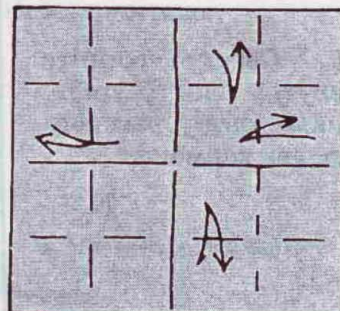


14. Повторить действие

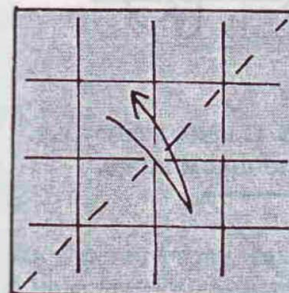
15. Надавить 

Коала

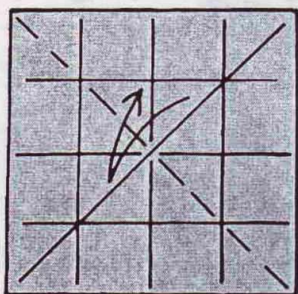




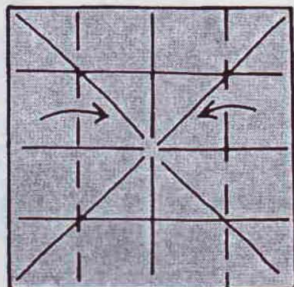
1. Наметьте на квадрате четыре линии



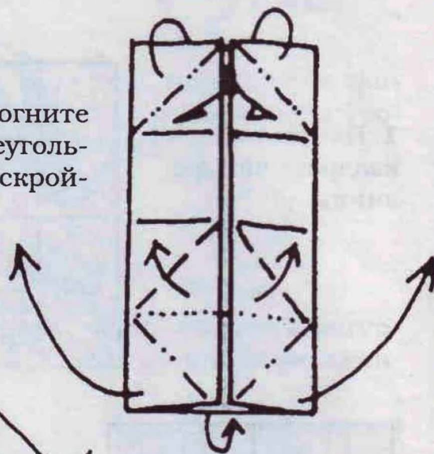
2. Наметьте диагональ



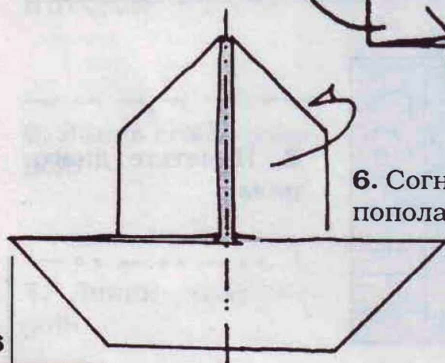
3. Наметьте вторую диагональ



4. Боковые стороны согните к центральной вертикали

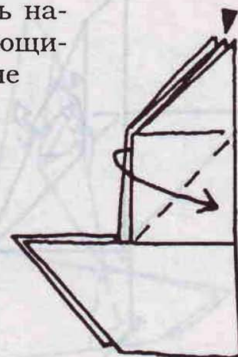


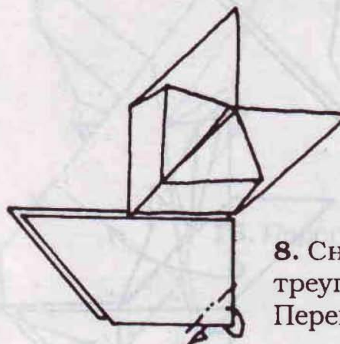
5. Сверху вогните внутрь два треугольника, снизу раскройте два кармана



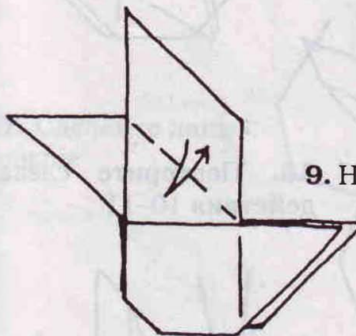
6. Согните фигурку пополам назад

7. Согните верхнюю часть направо, раскрывая и расплющивая треугольник посередине

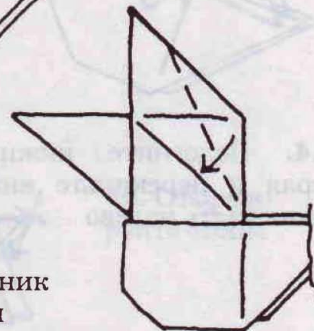




8. Снизу вогните треугольник внутрь. Переверните



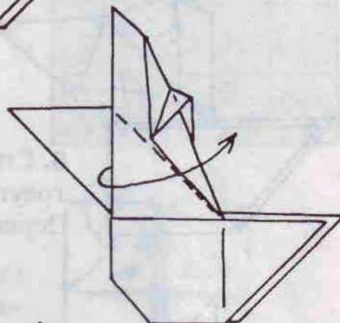
9. Наметьте линию



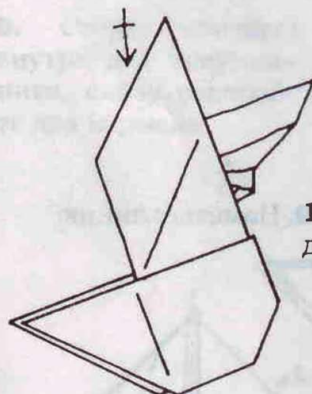
10. Согните треугольник к намеченной линии



11. Раскройте и расплющите карман



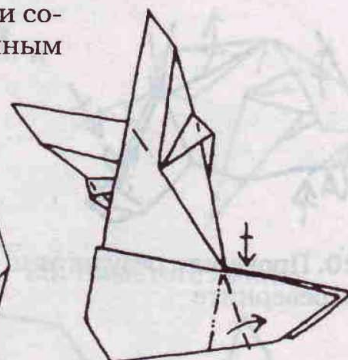
12. Перекиньте нижнюю часть фигурки направо



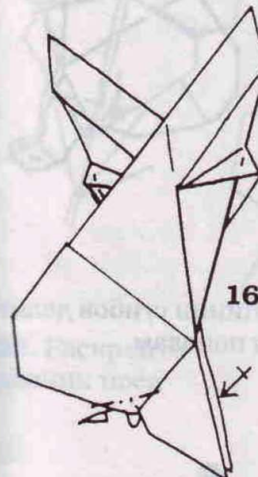
13. Повторите слева действия 10–11



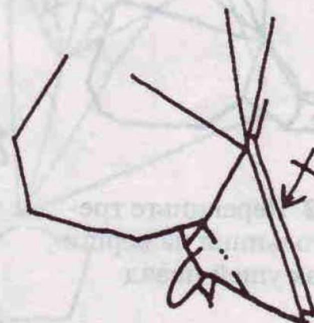
14. Подогните нижние края и перекиньте нижнюю часть налево



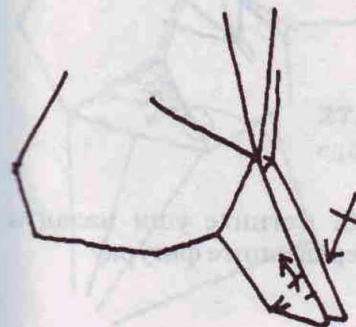
15. Спереди и сзади согните по указанным линиям



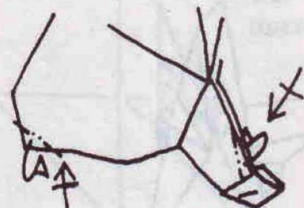
16. Подогните треугольники



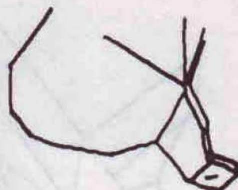
17. Сделайте лапы тоньше



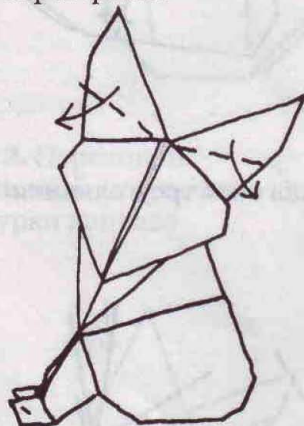
18. Сформируйте стопы



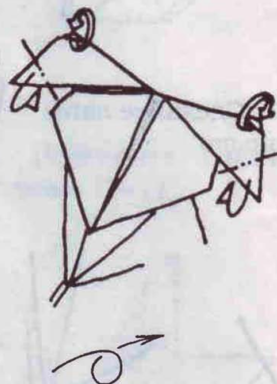
19. Подогните края



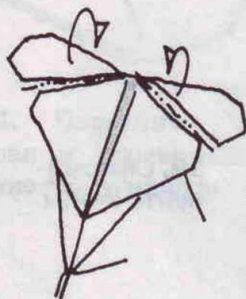
20. Проверьте результат и переверните



21. Линии сгибов делят углы пополам

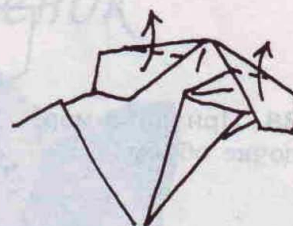


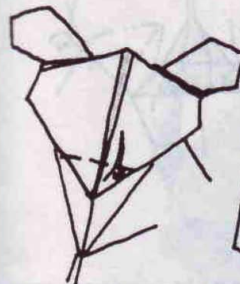
22. Перекиньте треугольники на вершинах ушей назад



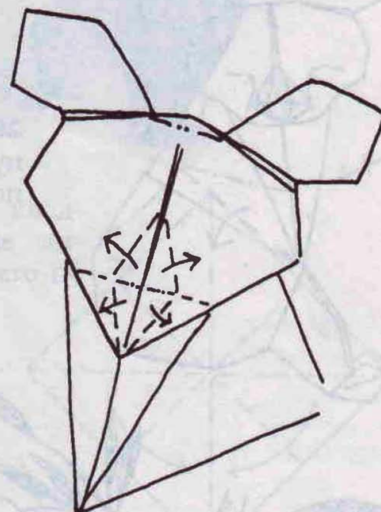
23. Согните уши назад и переверните фигурку

24. Поднимите уши и переверните

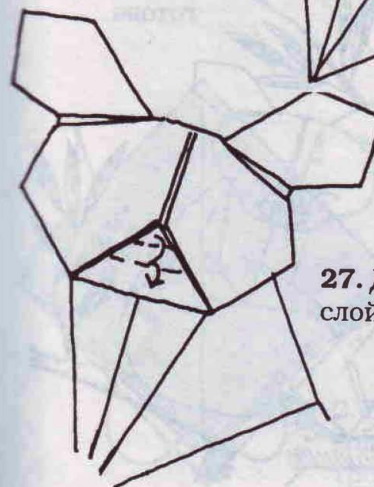




25. Наметьте линию

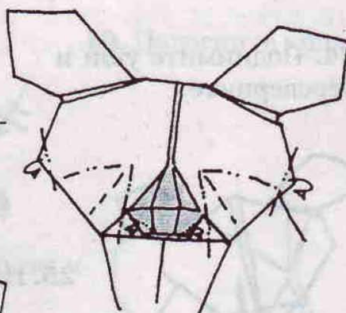


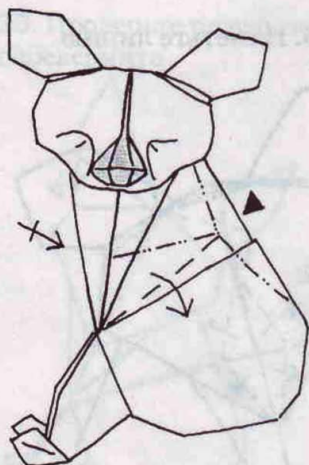
26. Раскройте кончик носа



27. Дважды заверните слой бумаги

28. Придайте мордочке объем



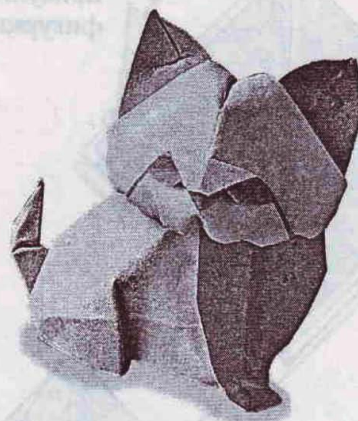


29. Прогните спину и сформируйте передние лапы

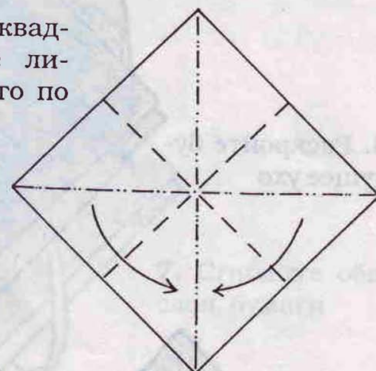
30. Фигурка готова

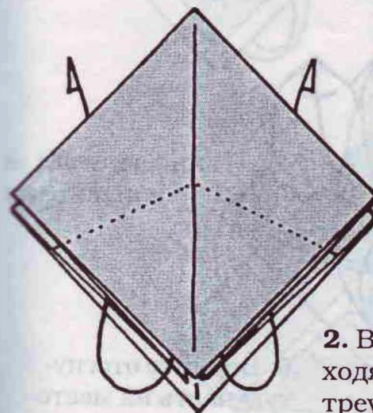


Котенок

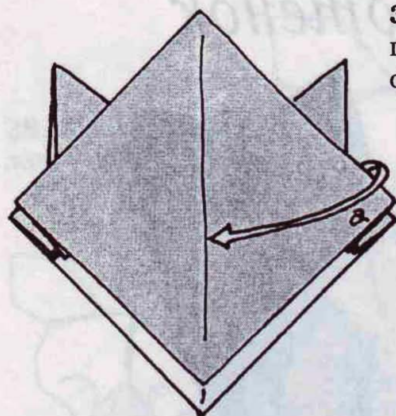


1. Наметьте на квадрате указанные линии и согните его по ним

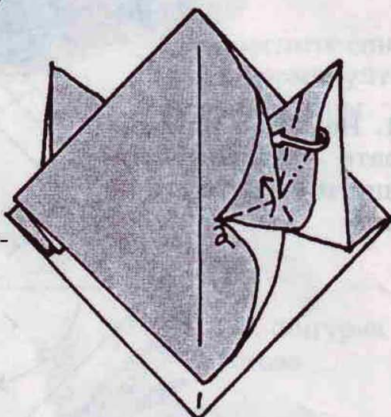




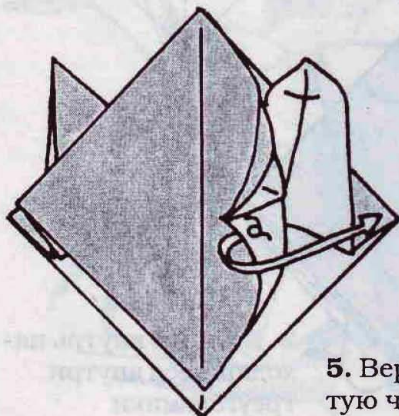
2. Вогните внутрь находящиеся внутри треугольники



3. Приоткройте правую сторону фигурки

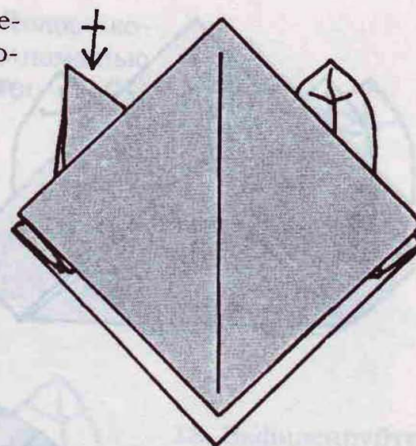


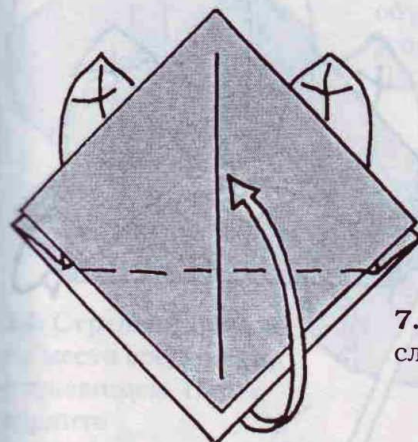
4. Раскройте будущее ухо



5. Верните отогнутую часть на место

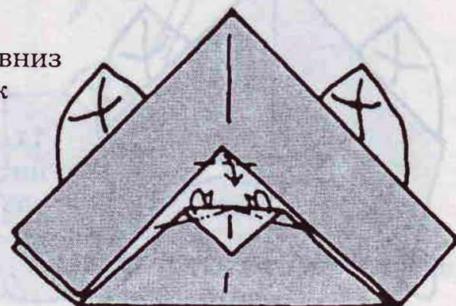
6. Проверьте результат и повторите действия 3–5 слева

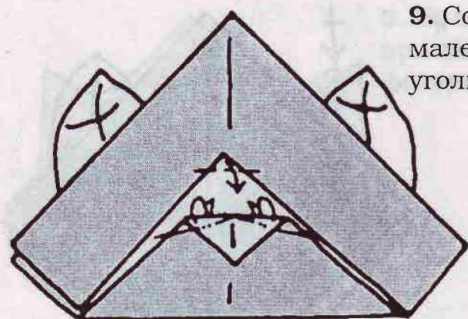




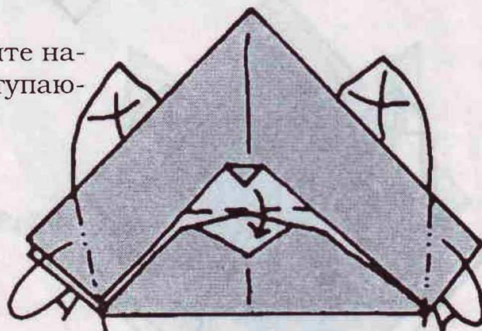
7. Сгибайте оба слоя бумаги

8. Согните вниз треугольник

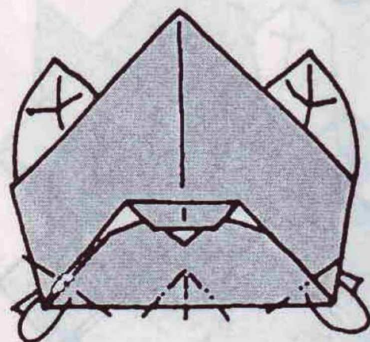




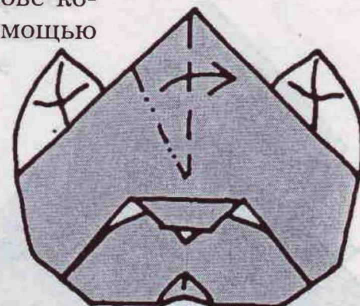
9. Согните три маленьких треугольника



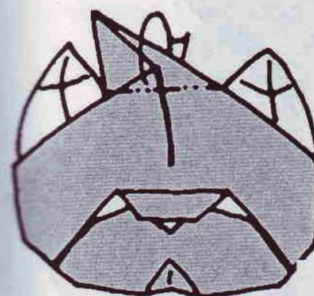
10. Загните назад выступающие углы



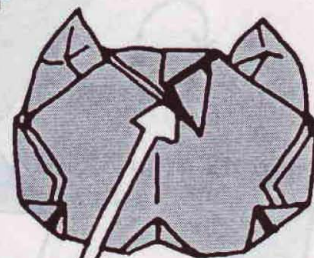
11. Снова загните назад два уголка



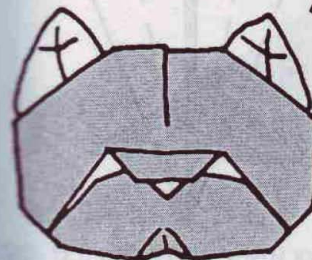
12. Придайте голове котенка объем с помощью складки-молнии



13. Зафиксируйте объем, согнув треугольник назад. Переверните

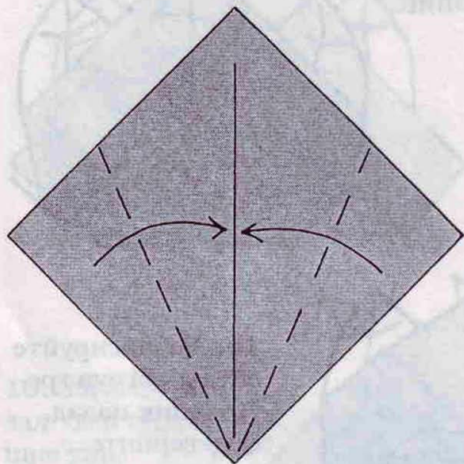


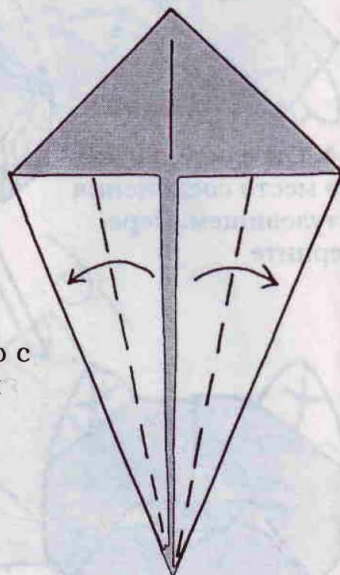
14. Стрелкой показано место соединения с туловищем. Переверните



15. Голова котенка готова

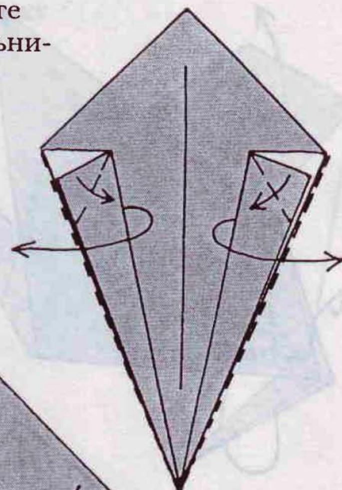
16. Туловище делается из второго квадрата

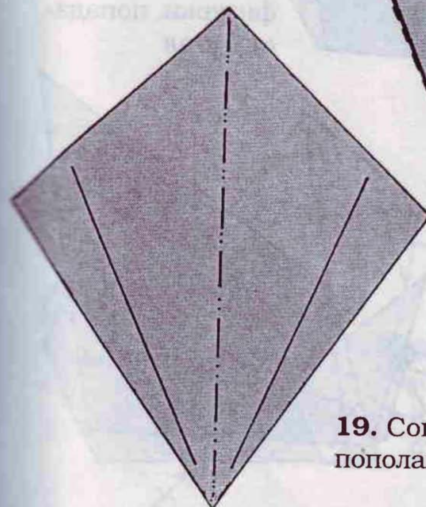




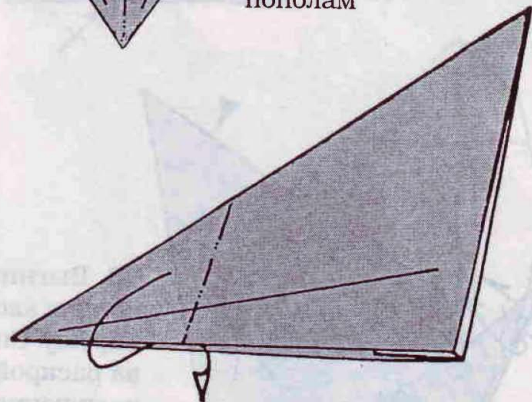
17. Работаем только с одним слоем бумаги

18. Сначала согните маленькие треугольники, потом отогните большие

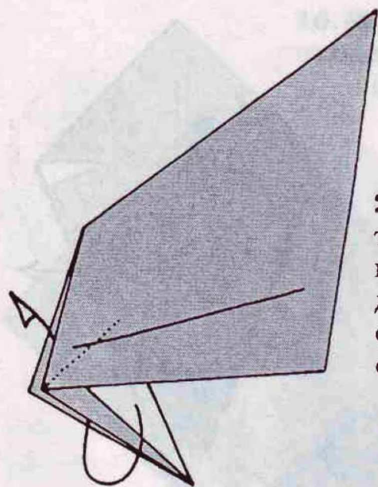




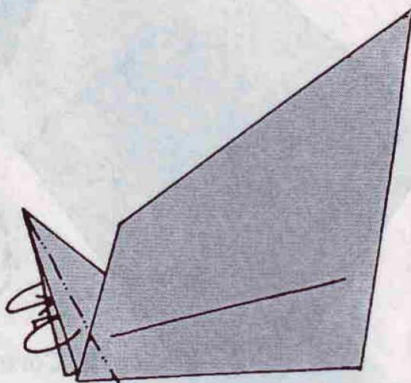
19. Согните заготовку пополам



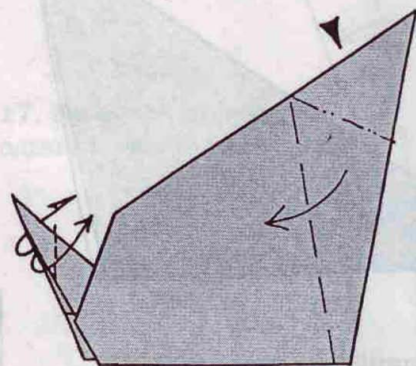
20. Вогните будущий хвост внутрь



21. Снова вогните его внутрь, линия сгиба, проходящая внутри фигурки, попадает в угол

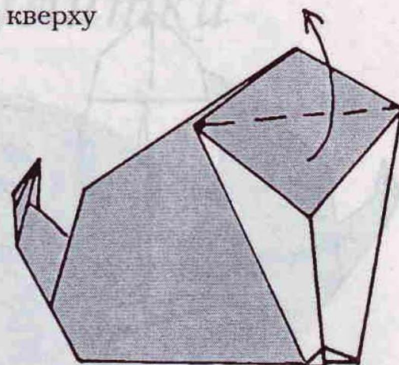


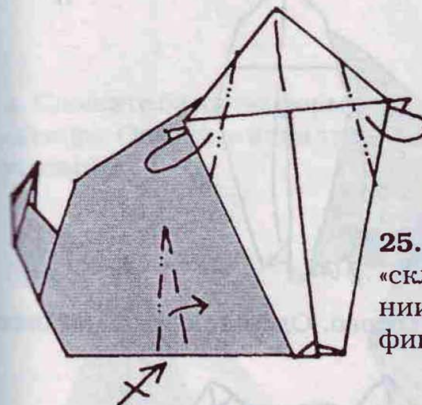
22. Сделайте хвост тоньше



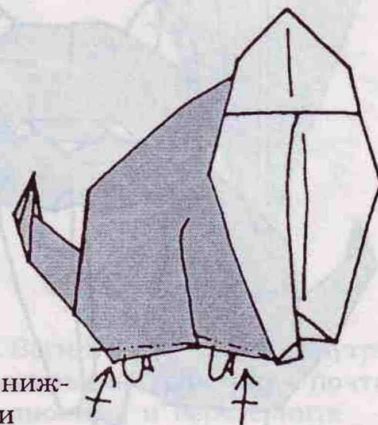
23. Выгните кончик хвоста наружу. Справа раскройте и расплющите карман

24. Поднимите кверху треугольник

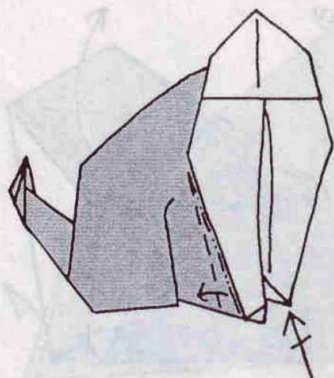




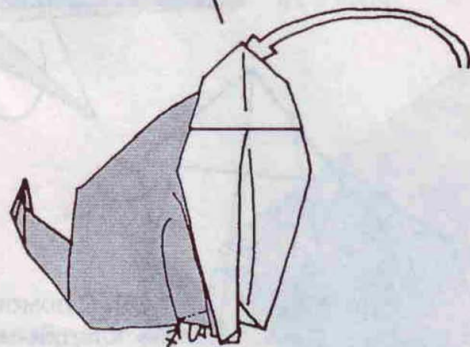
25. С помощью «складки-молнии» придайте фигурке объем



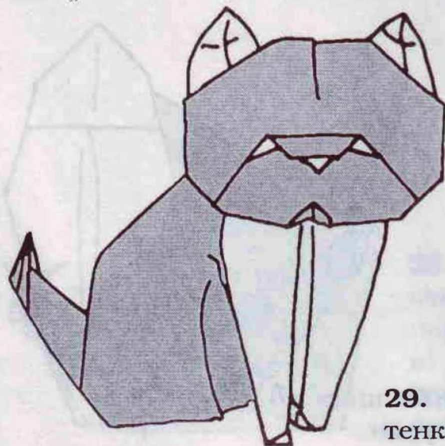
26. Подогните нижние края фигурки



27. Раздвиньте с помощью «складок-молний» лапы в стороны

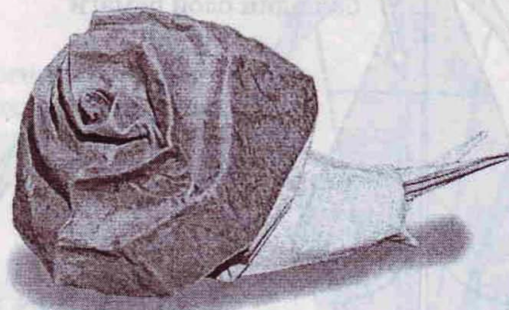


28. Туловище готово. Оденьте сверху на него голову

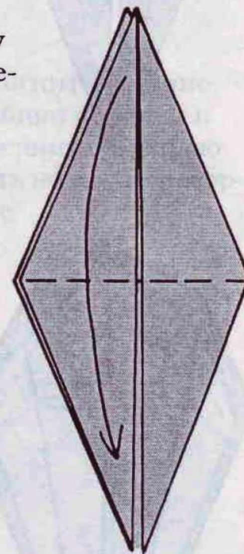


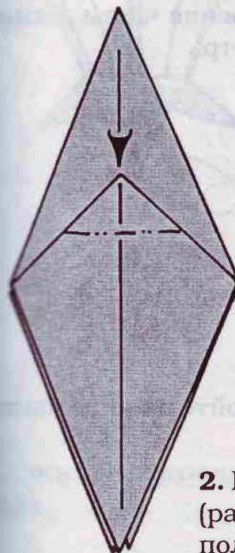
29. Фигурка котенка готова

Улитка

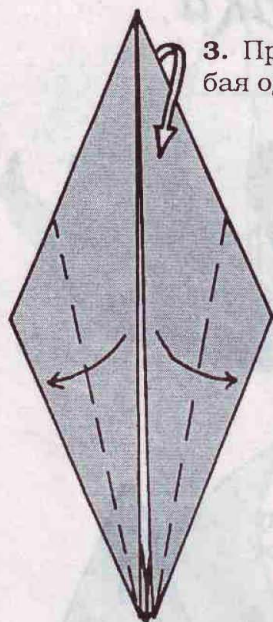


1. Сложите базовую форму «птица». Опустите вниз треугольник

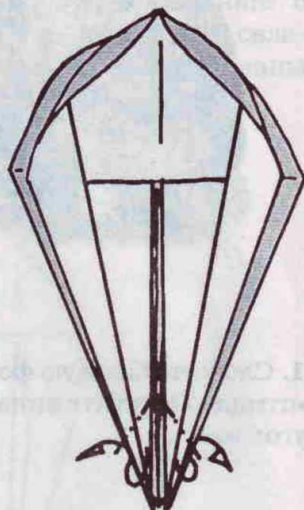




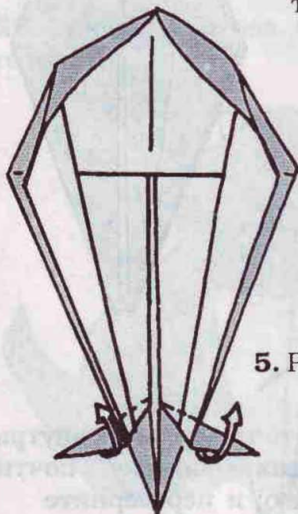
2. Вогните треугольник внутрь (раскрывая фигурку почти полностью) и переверните



3. Приоткройте фигурку, сгибая один слой бумаги

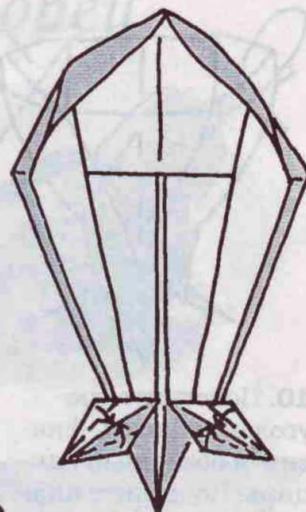


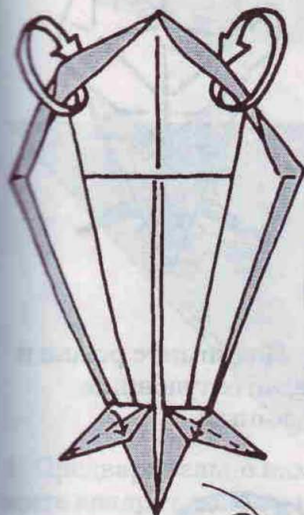
4. Нижние части вогните внутрь



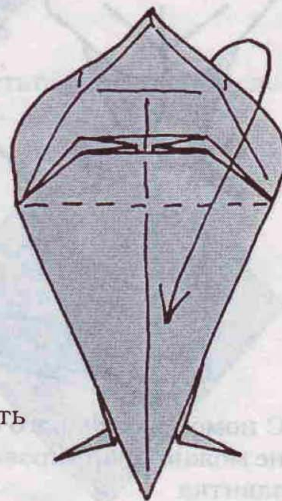
5. Раскройте нижние части

6. Согните стороны треугольников к центральной линии

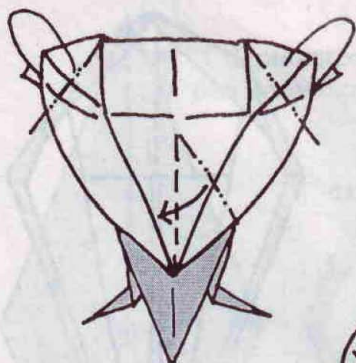




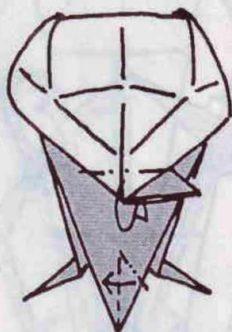
7. Согните нижние ромбики пополам и выверните верхнюю часть назад. Переверните



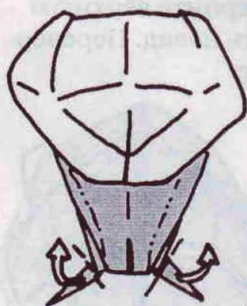
8. Согните верхнюю часть вниз



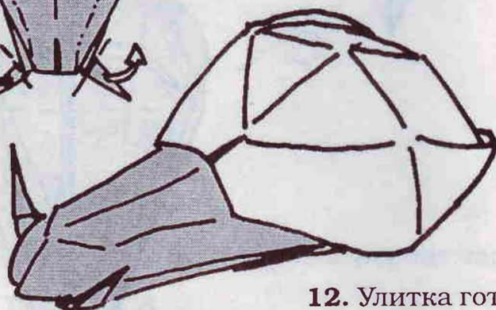
9. Придайте фигурке объем



10. Подогните треугольник назад, фиксируя объемный панцирь. Подогните нижнюю часть головы внутрь

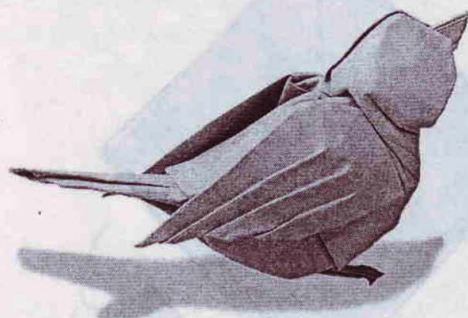


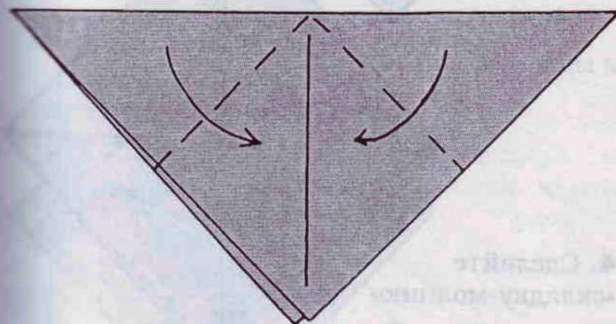
11. Поднимите рожки и сделайте туловище объемным



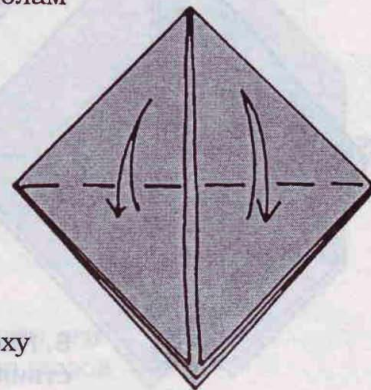
12. Улитка готова. С помощью мокрого складывания на раковине можно сформировать желобки спирального завитка

Воробей



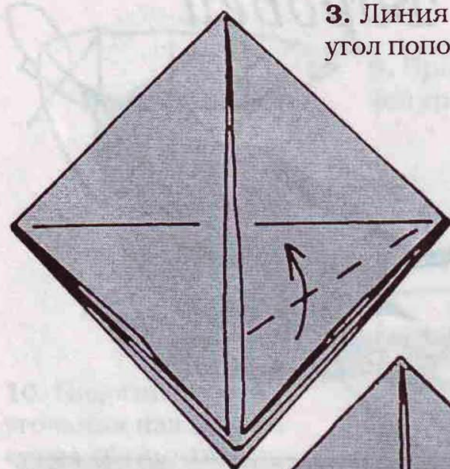


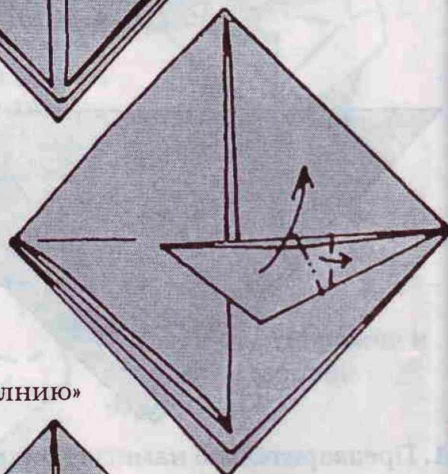
1. Предварительно наметьте диагонали и сложите квадрат пополам



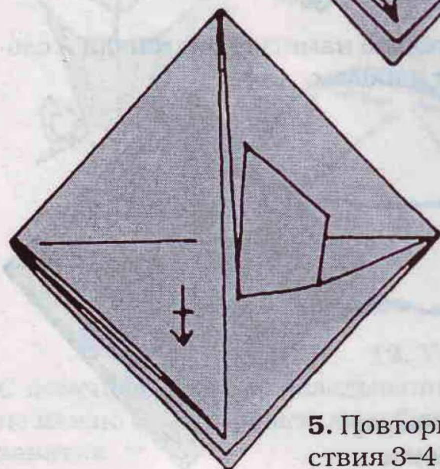
2. Перегните кверху два треугольника

3. Линия сгиба делит угол пополам



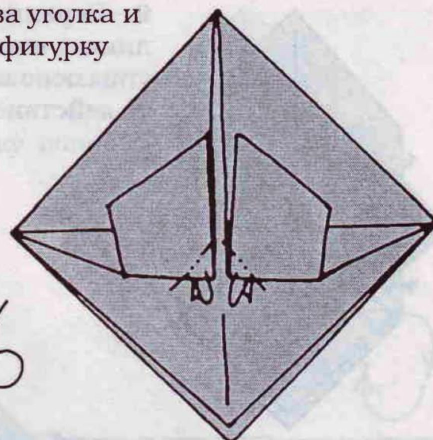


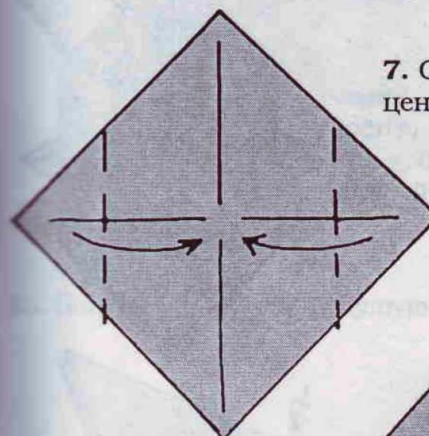
4. Сделайте «складку-молнию»



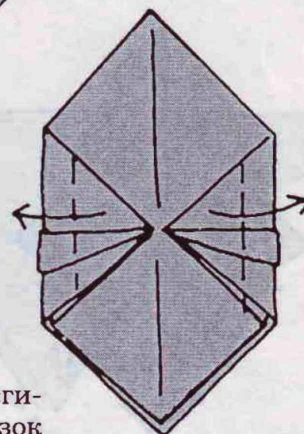
5. Повторите слева действия 3–4

6. Загните два уголка и переверните фигурку

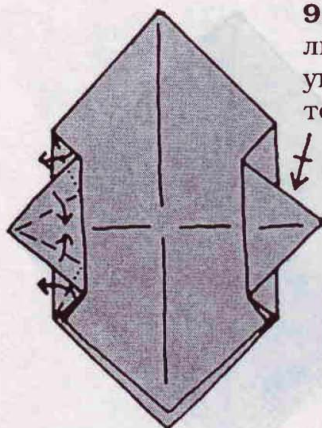




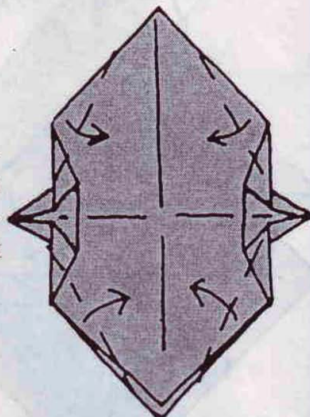
7. Согните углы к центру



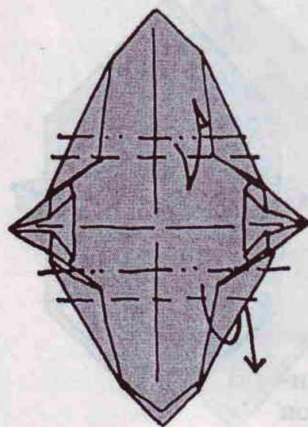
8. Положение линии сгиба определяется на глазок



9. Верхние и нижние линии «долины» делят углы пополам. Повторите действие справа

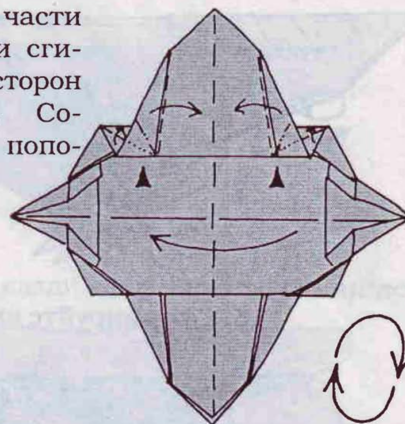


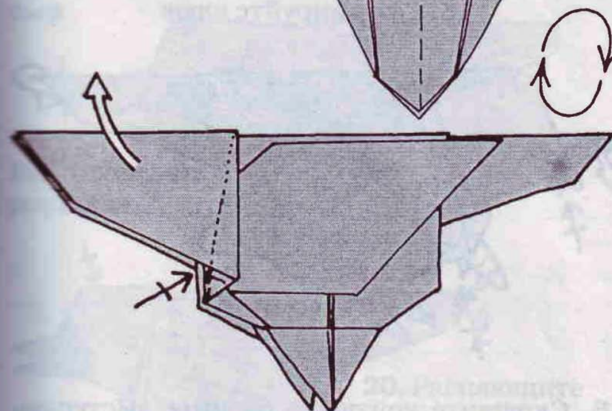
10. Обратите внимание — линии сгибов не попадают в верхний и нижний углы фигурки



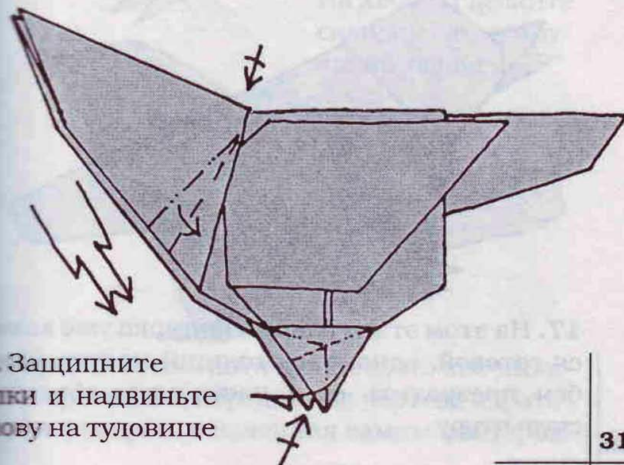
11. Сгибайте все слои бумаги

12. В верхней части фигурки линии сгибов идут вдоль сторон треугольников. Согните фигурку пополам

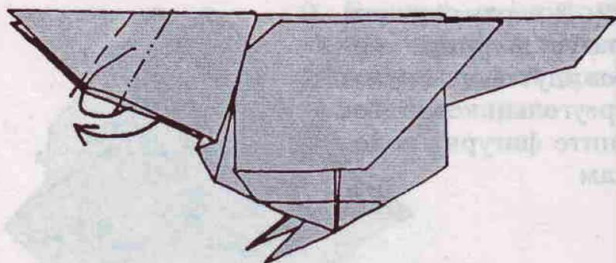




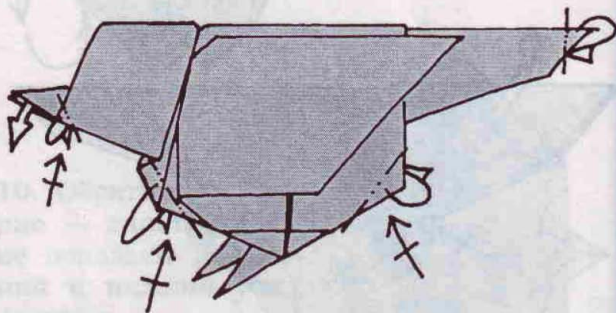
13. Подтяните кверху будущую голову



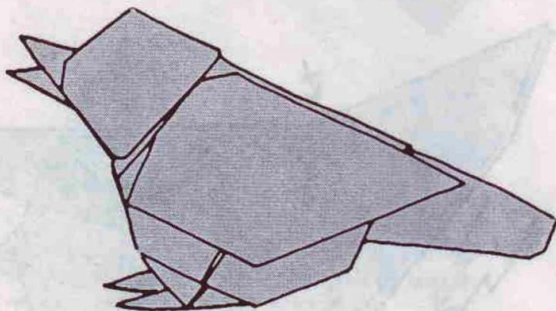
14. Защипните лапки и надвиньте голову на туловище



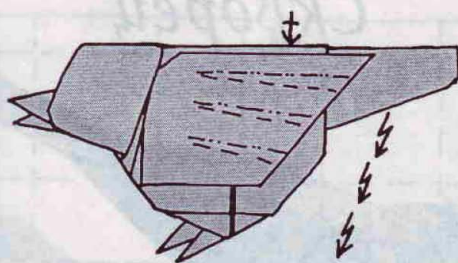
15. Сформируйте клюв



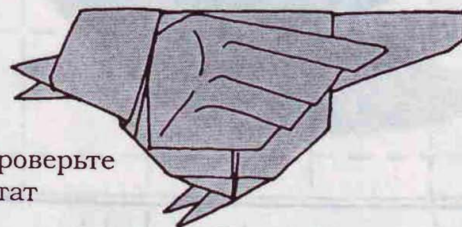
16. Скруглите контур — загните выступающие углы



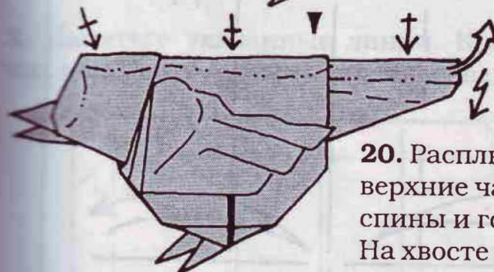
17. На этом этапе работы фигурка уже кажется готовой, однако настоящий мастер способен превратить ее в настоящую объемную скульптуру



18. Спереди и сзади сформируйте линии перьев



19. Проверьте результат

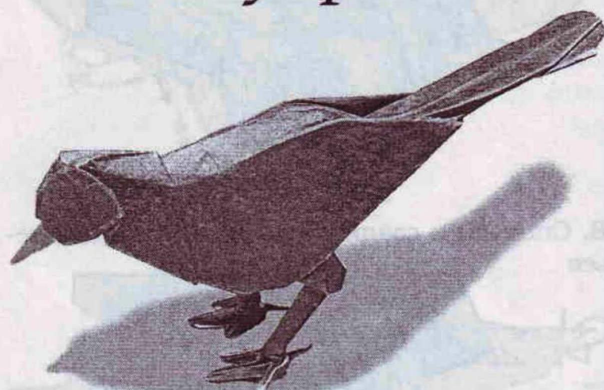


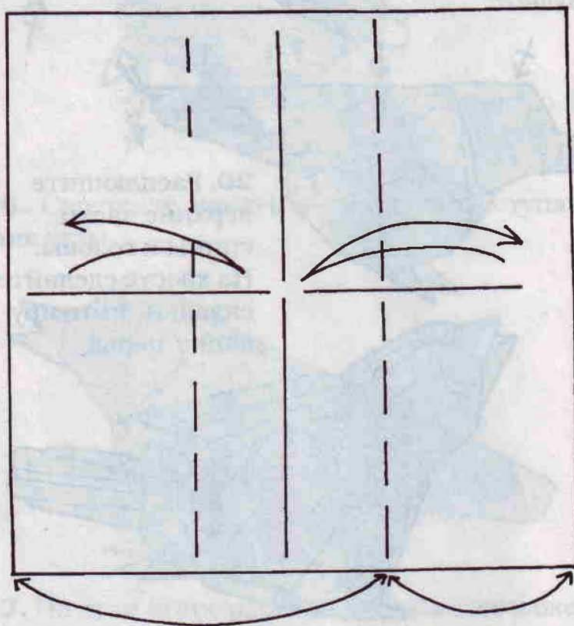
20. Расплющите верхние части спины и головы. На хвосте сделайте складки, имитирующие перья



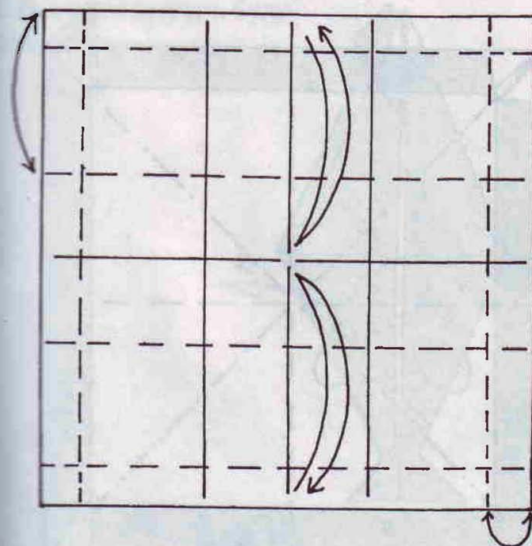
21. Воробей готов, хотя лучше всего впечатление от оригинала передает не чертеж, а фотография фигурки, сложенная самим мастером

Скворец

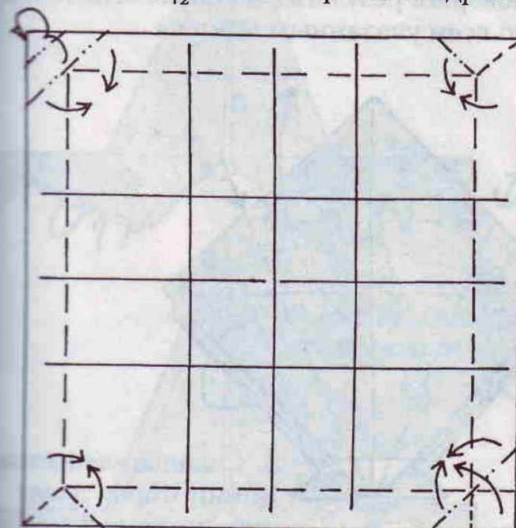




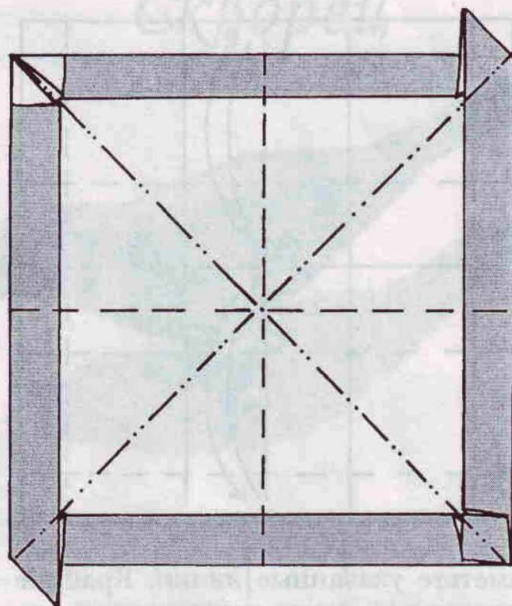
1. Перегните квадрат пополам и наметьте линии, делящие его на три части



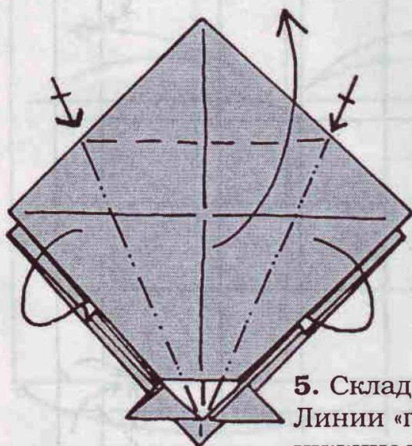
2. Наметьте указанные линии. Крайние из них отсекают $^1/_{12}$ часть стороны квадрата



3. Заверните левый верхний угол и согните квадрат по всем указанным линиям

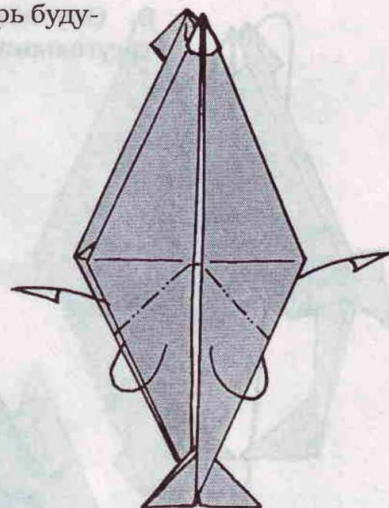


4. Проверьте результат и снова согните квадрат по всем указанным линиям

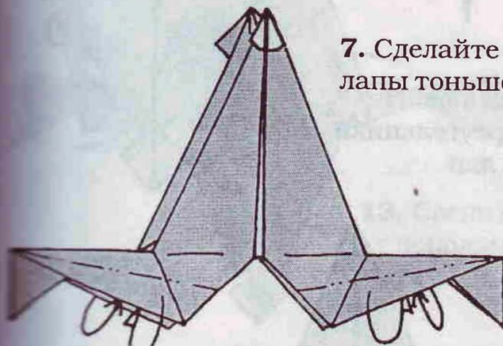


5. Складка «лепесток». Линии «горы» делят нижние углы пополам. Повторите действие сзади

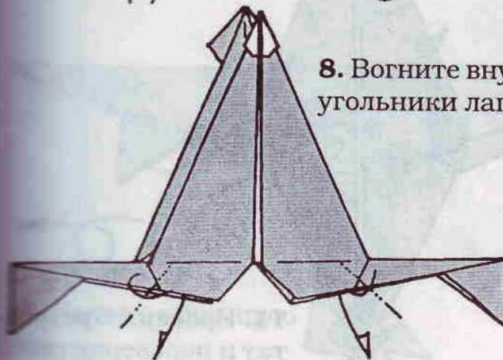
6. Вогните внутрь будущие лапы

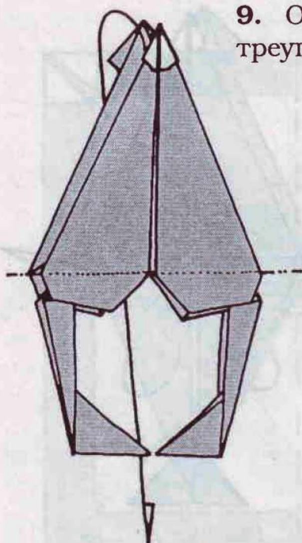


7. Сделайте будущие лапы тоньше

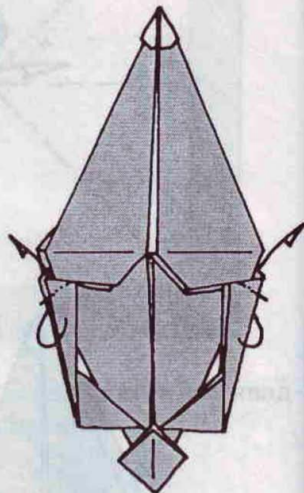


8. Вогните внутрь треугольники лап

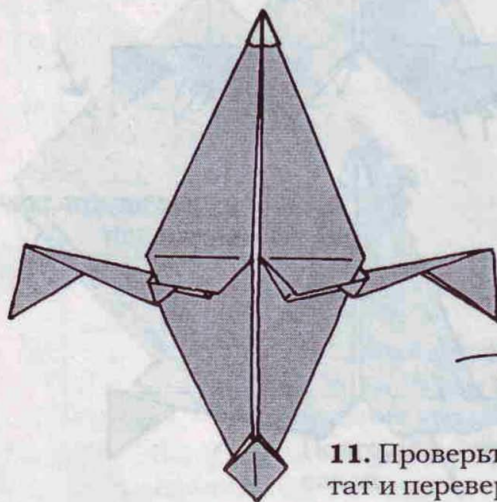




9. Опустите вниз задний треугольник



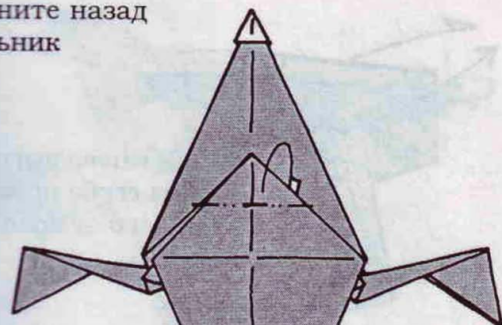
10. Снова вогните внутрь треугольники будущих лап

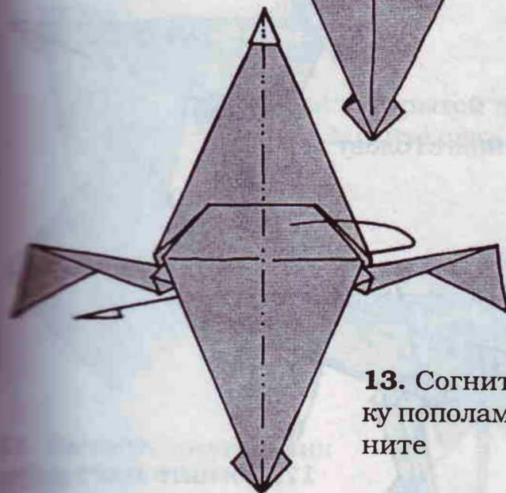




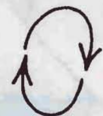
11. Проверьте результат и переверните

12. Загните назад треугольник





13. Согните фигурку пополам и поверните

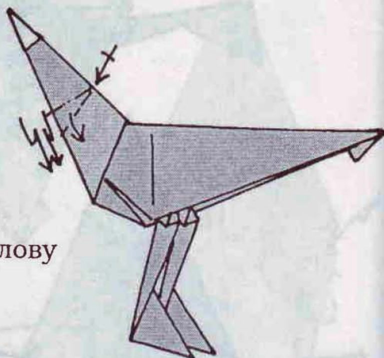




14. Выгните будущую шею



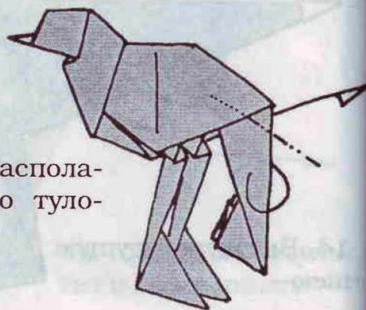
15. Снова выгните. Линия сгиба проходит недалеко от края



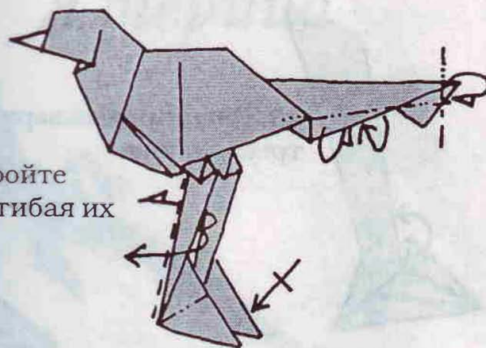
16. Надвиньте голову на шею



17. Вогните хвост и будущий клюв



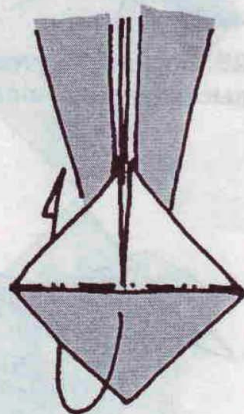
18. Хвост должен располагаться параллельно туловищу



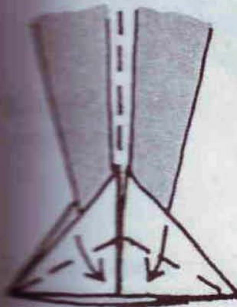
19. Раскройте лапы, выгибая их наружу



20. Край раскрытой лапки крупно. Загните один слой бумаги



21. Загните треугольник назад



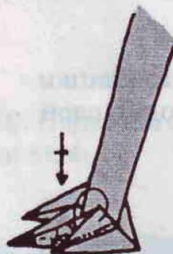
22. Сделайте основание лапки плоским



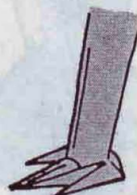
23. Поднимите наверх треугольники



24. Согните треугольники



25. Вогните внутрь выступающие части



26. Получилась лапка с тремя коготками



27. Скворец готов

Ящерица



1. Квадрат лежит цветной стороной кверху



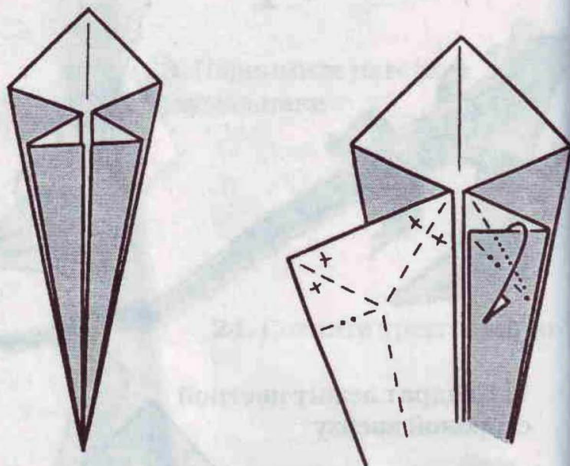
2. Сгибайте один слой бумаги



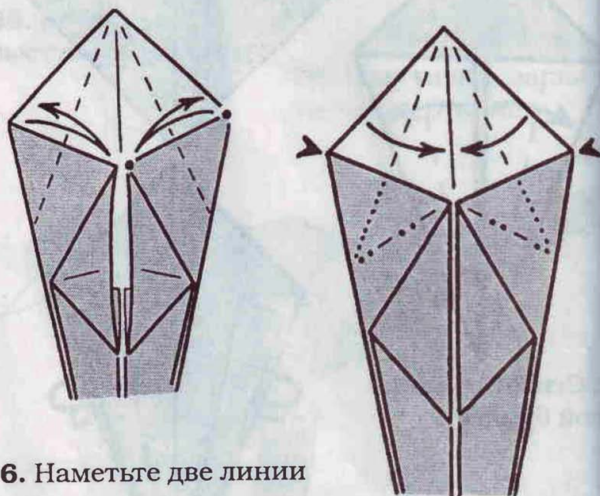
3. Загните назад края и переверните фигурку



4. Проверьте результат



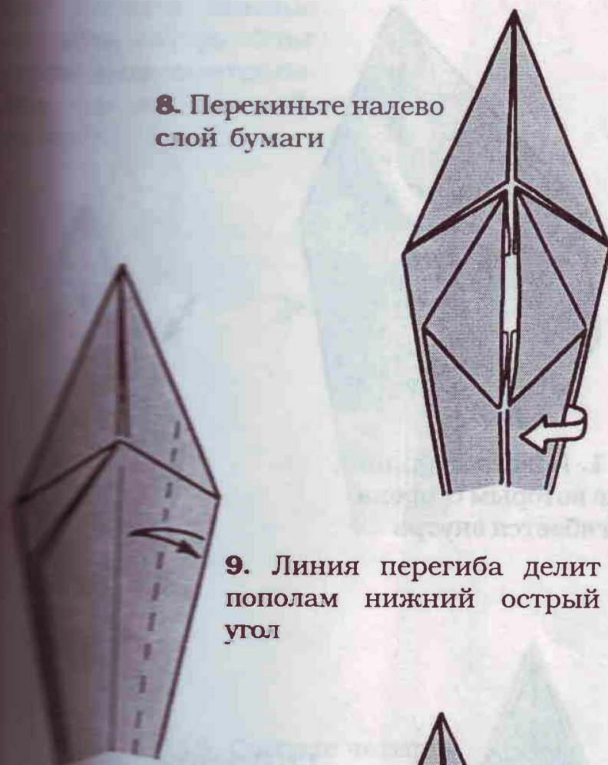
5. Слева показано подробно, какие линии надо предварительно наметить, чтобы выполнить действие, показанное справа



6. Наметьте две линии

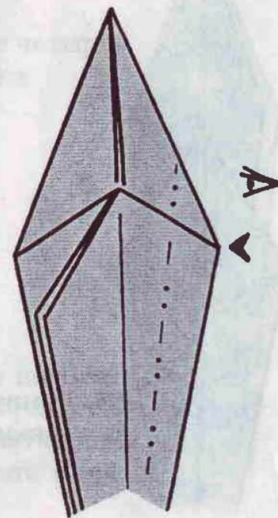
7. Вогните внутрь два треугольника

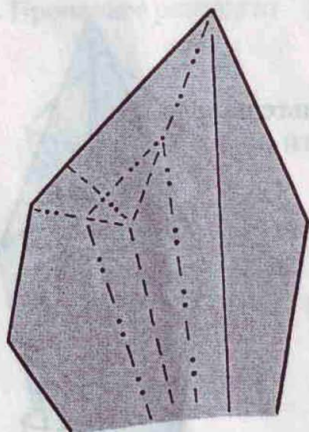
8. Перекиньте налево слой бумаги



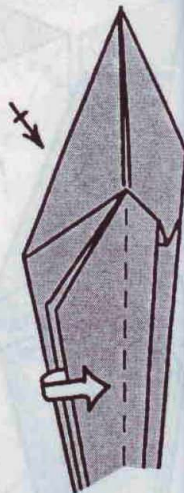
9. Линия перегиба делит пополам нижний острый угол

10. Вогните боковую сторону внутрь. Для этого правую часть фигуры надо почти полностью раскрыть. Следующий рисунок — вид сбоку

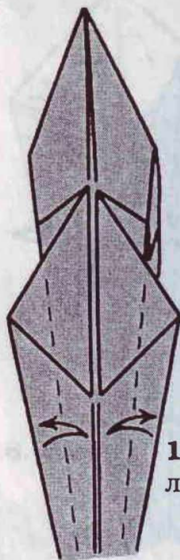




11. Показаны линии, по которым сторона вгибается внутрь

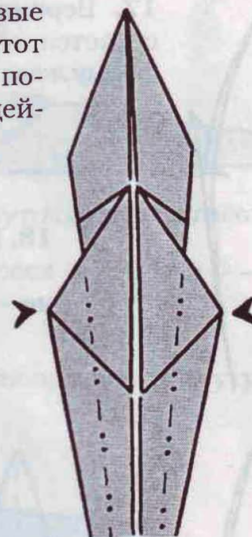


12. Результат. Перекиньте направо два слоя бумаги и повторите действия 9–11 слева



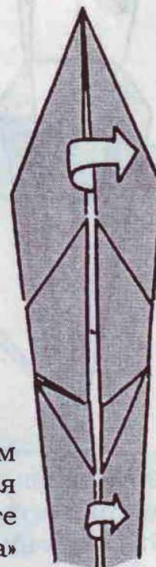
13. Линии перегибов делят пополам нижние острые углы

14. Вогните боковые стороны внутрь. Этот прием выполняется почти так же, как действия 10–11

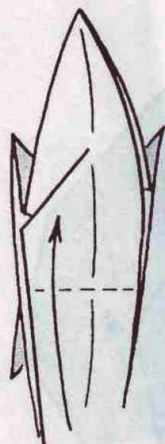




15. Согните четыре треугольника



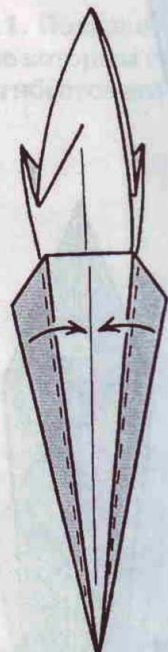
16. Согните фигурку пополам назад. Посередине образуется линия «гора». Приоткройте фигурку так, чтобы эта «гора» оказалась справа

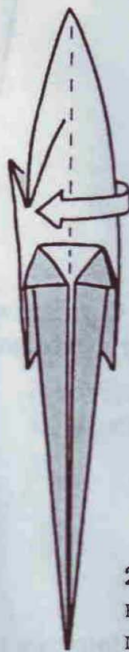


17. Верхняя часть фигурки остается объемной и имеет форму ложечки

18. Раскройте хвост посередине



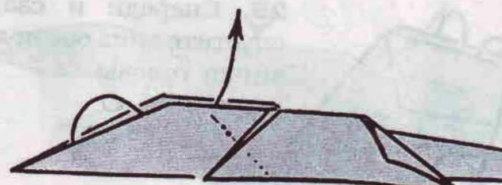






19. Верхняя часть фигурки остается объемной, нижняя — плоская

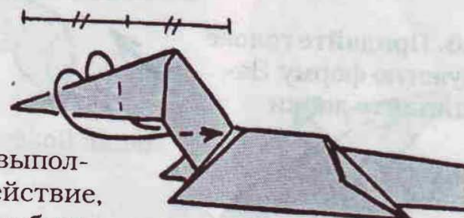
20. Правой половинкой фигурки прикройте левую. Основание хвоста оказывается внутри фигурки



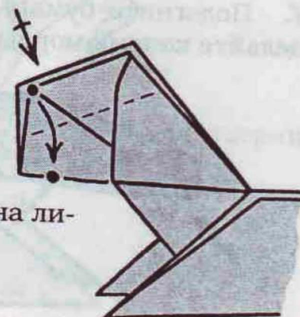
21. Вогните внутрь будущую голову



22. Снова вогните внутрь



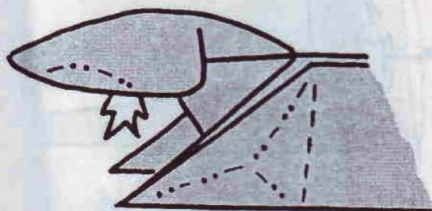
23. Чтобы выполнить это действие, приоткройте будущую голову сверху



24. Угол должен лечь на линию. Повторите сзади

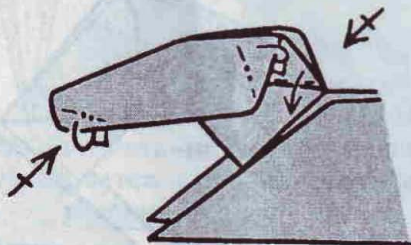


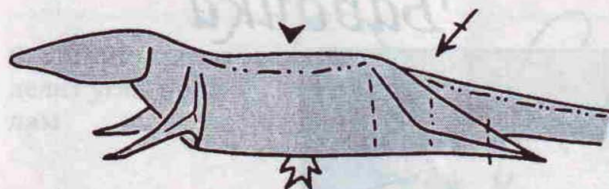
25. Спереди и сзади опустите вниз обе половинки головы



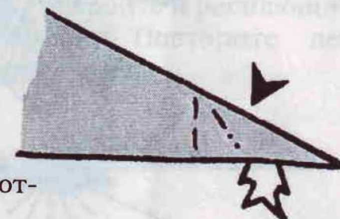
26. Придайте голове нужную форму. Защипните лапки

27. Подогните бумагу в районе «затылка». Сделайте кончик морды уже

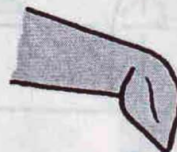




28. Немного прогните спину и верхний гребень хвоста



29. Кончики лапок можно немного приоткрыть

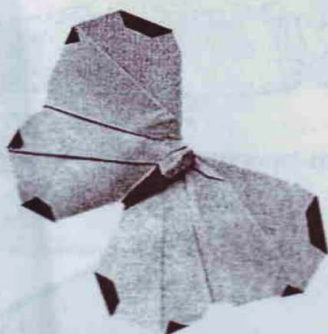


30. Вид готовой лапки

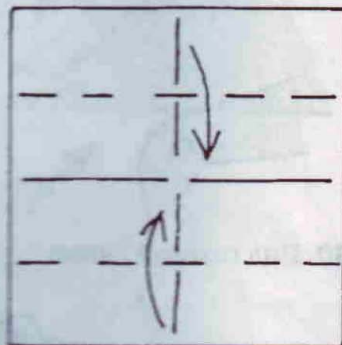


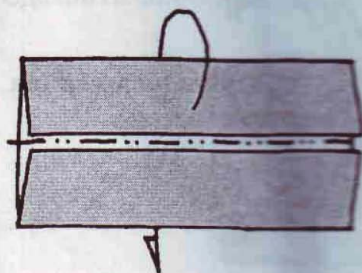
31. Прыткая ящерица готова!

Бабочка



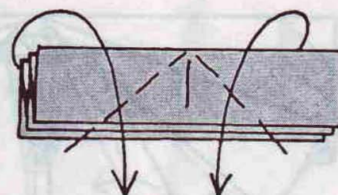
1. Наметьте на квадрате центральные линии. Согните края к центральной горизонтали

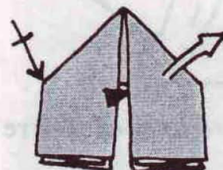




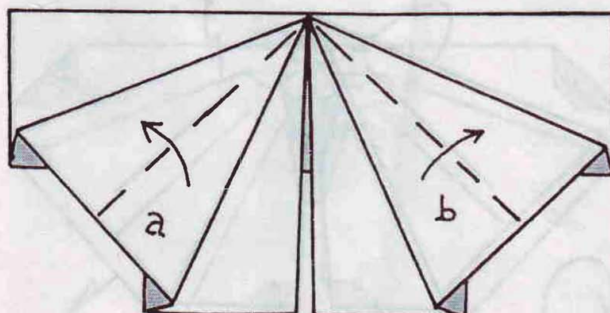
2. Согните полоску пополам назад

3. Линии сгибов делят углы пополам

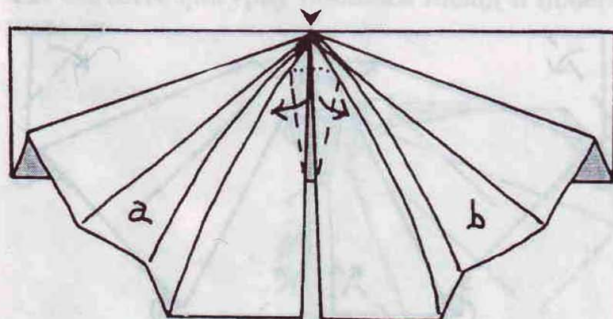




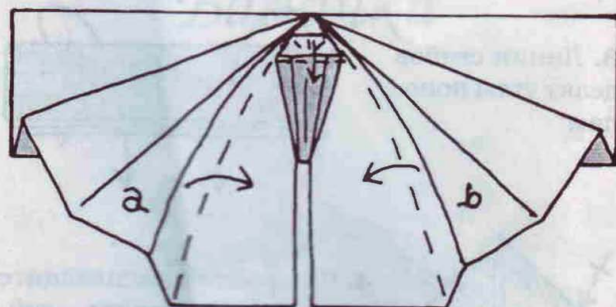
4. Раскройте и расплющите карман. Повторите действия слева



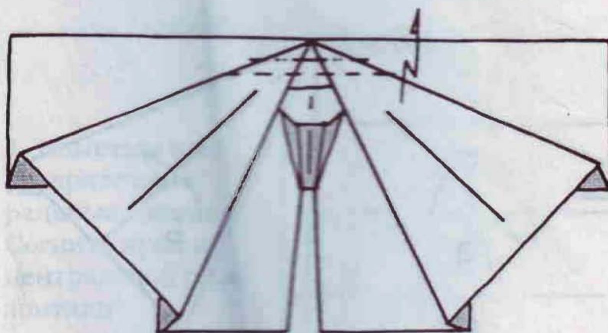
5. Немного раскройте нижние части фигурки



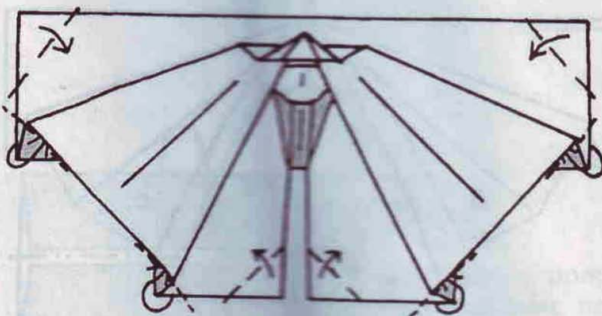
6. Раскройте и расплющите центральную часть



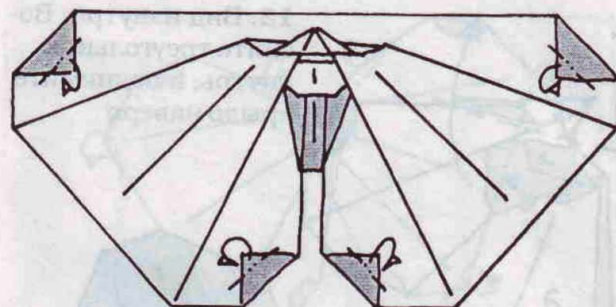
7. Согните трапецию вниз и снова сделайте фигурку плоской



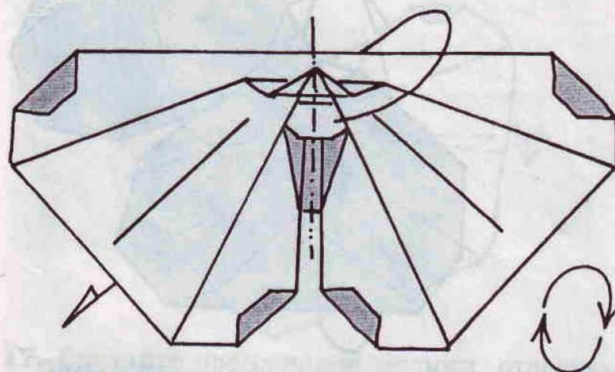
8. Сделайте «складку-молнию»



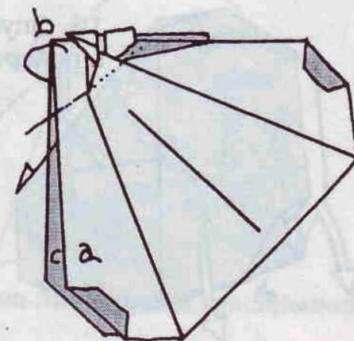
9. Скруглите контур — согните по указанным линиям



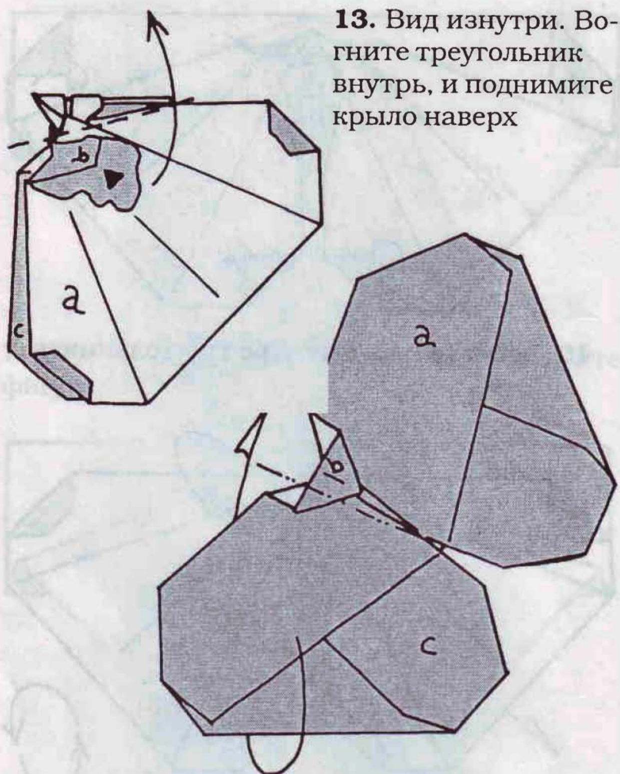
10. Загните назад четыре треугольничка



11. Согните фигурку пополам назад и поверните ее



12. Вогните верхнюю часть внутрь

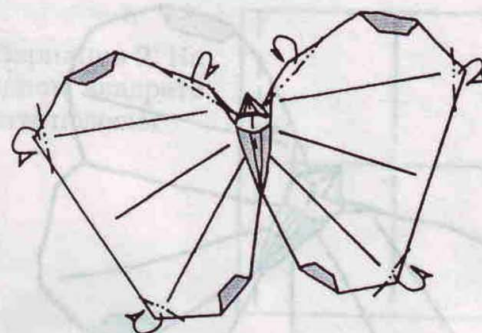


13. Вид изнутри. Вогните треугольник внутрь, и поднимите крыло наверх

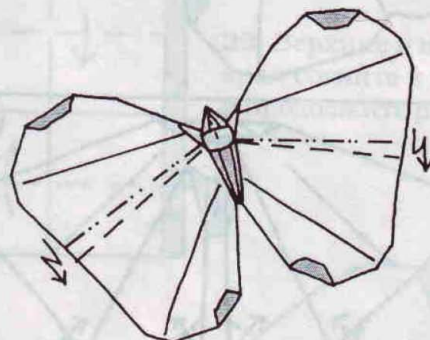
14. Сложите фигурку по указанной линии



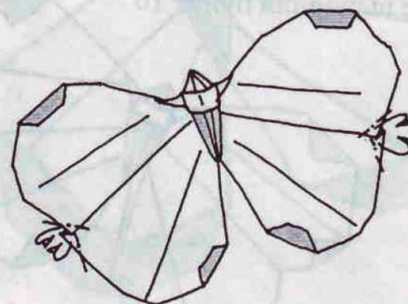
15. Опустите крылья вниз и поверните фигурку



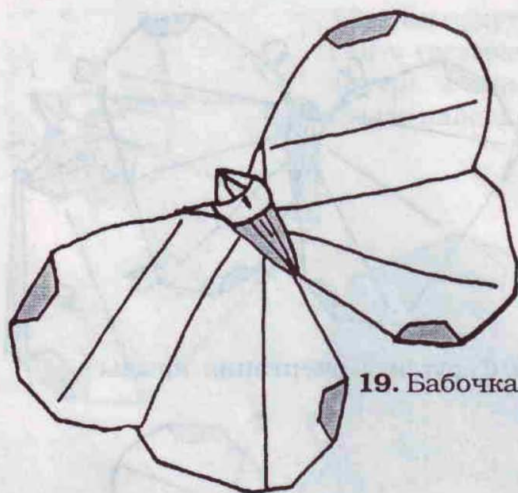
16. Скруглите очертания крыльев



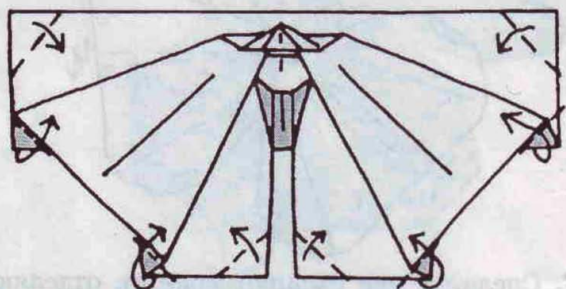
17. Сделайте две складки-молнии, отделяющие верхние крылья от нижних



18. Согните треугольники назад, раскрывая сзади кармашки



19. Бабочка готова

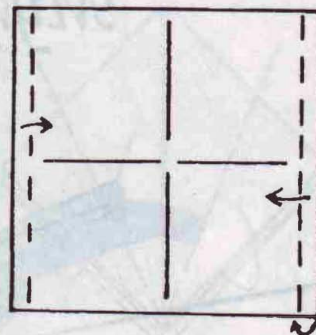


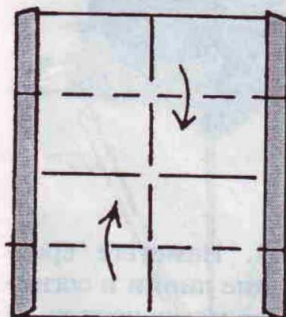
20. Вариация 1. В пункте 9 согните треугольники, не выполняя пункт 10



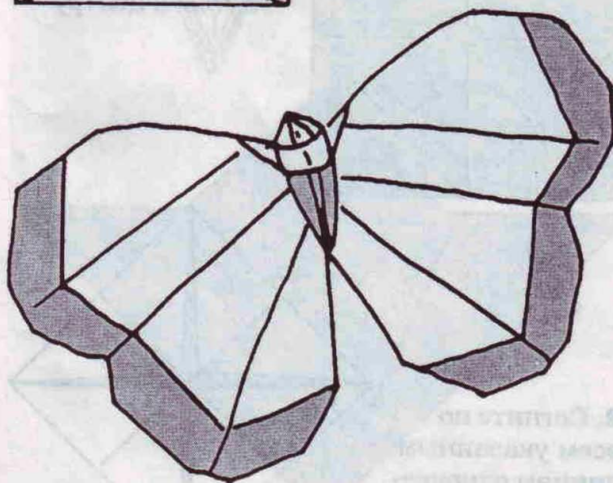
21. Получится бабочка такого вида

22. Вариация 2. На исходном квадрате согните полоски



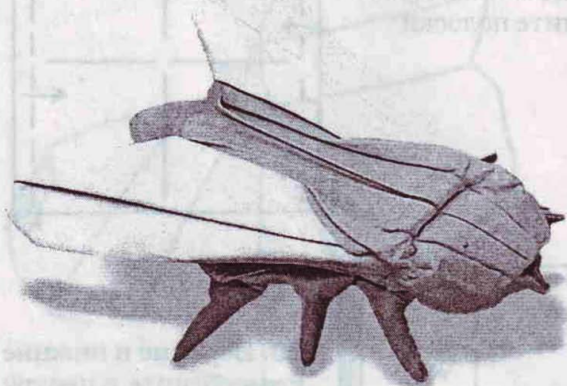


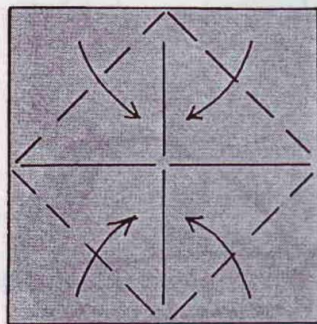
23. Верхние и нижние края согните к центру и продолжите работу



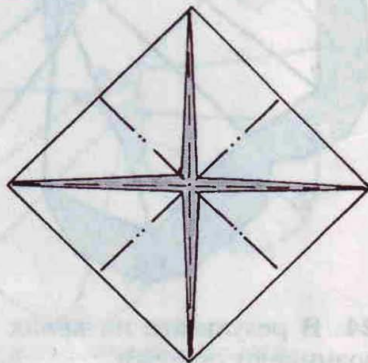
24. В результате на краях крыльев бабочки возникают полоски

Муха



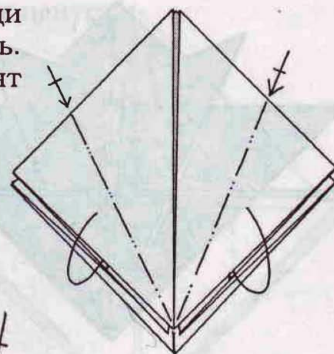


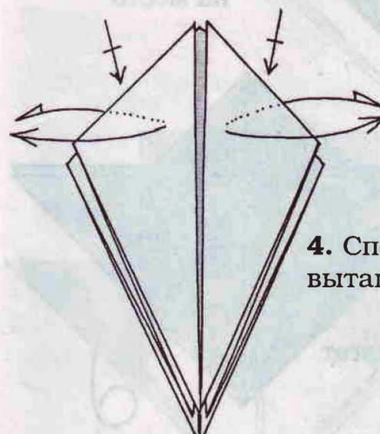
1. Наметьте средние линии и согните углы к центру



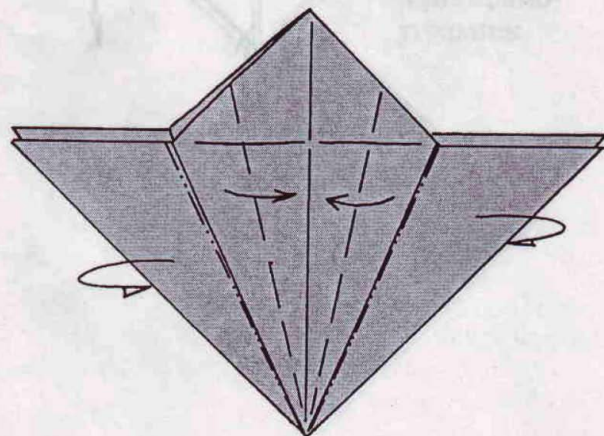
2. Согните по всем указанным линиям одновременно

3. Спереди и сзади загните края внутрь. Линии сгибов делят углы пополам

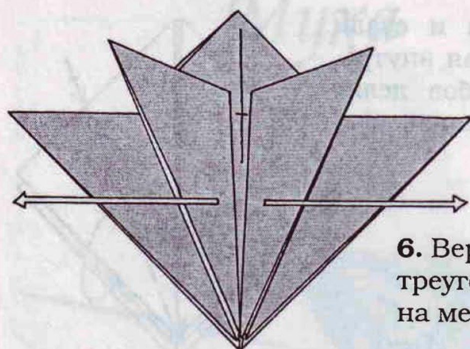




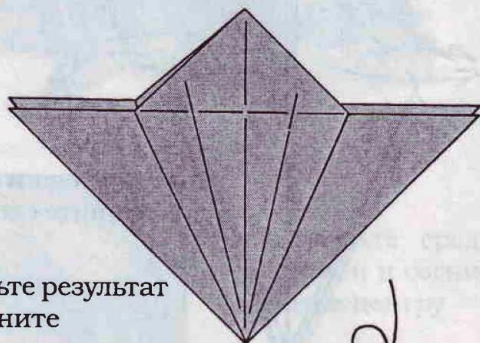
4. Спереди и сзади вытащите слой бумаги



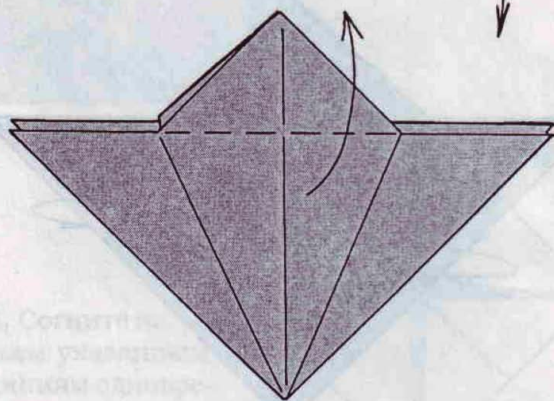
5. Сделайте две «складки-молнии»



6. Верните треугольники на место

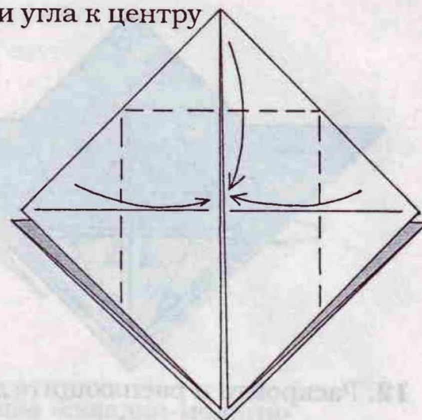


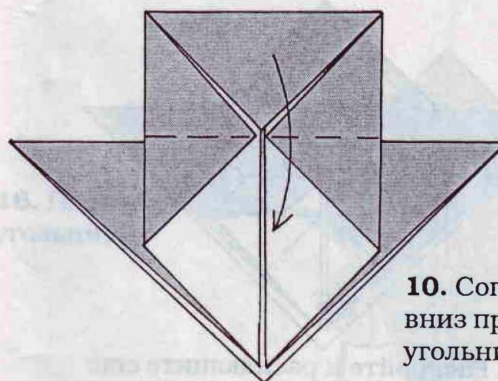
7. Проверьте результат и переверните



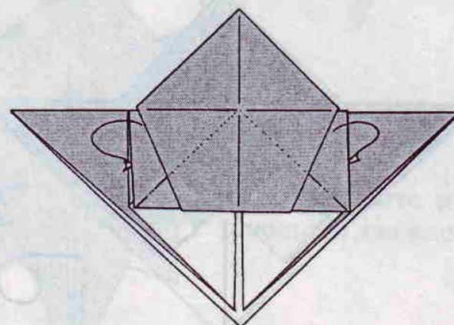
8. Поднимите наверх слой бумаги

9. Согните три угла к центру

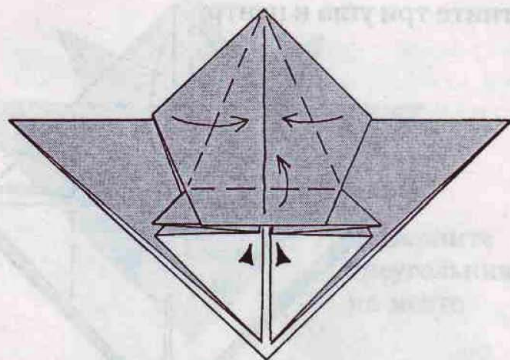




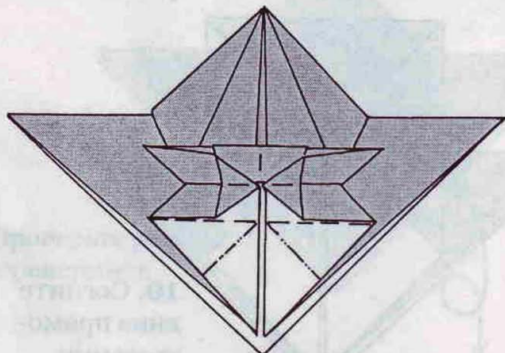
10. Согните вниз прямоугольник



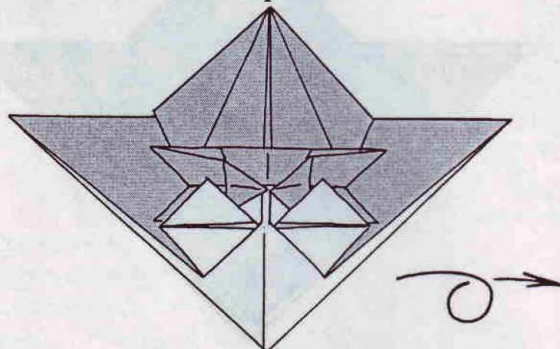
11. Вогните два треугольника



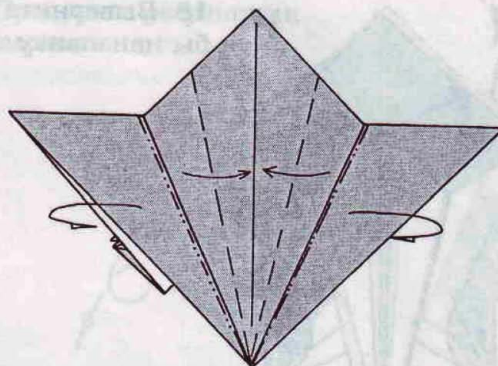
12. Раскройте и расплющите два кармана



13. Раскройте и расплющите еще два кармана

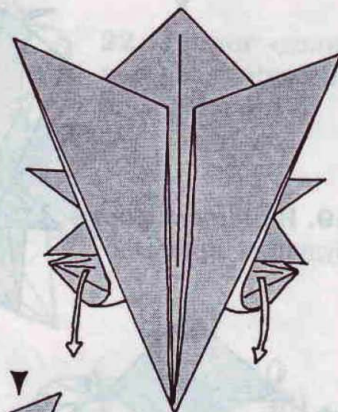


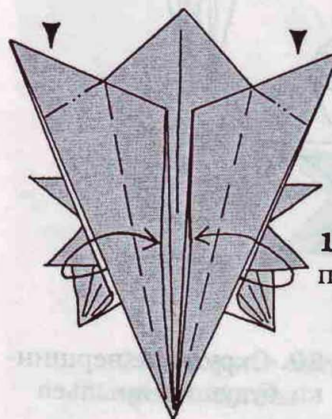
14. Проверьте результат и переверните



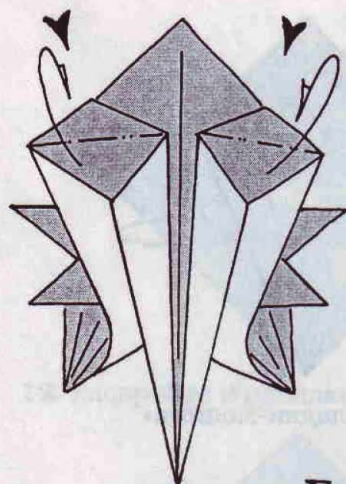
15. Сделайте две «складки-молнии»

16. Подтяните вниз угольники

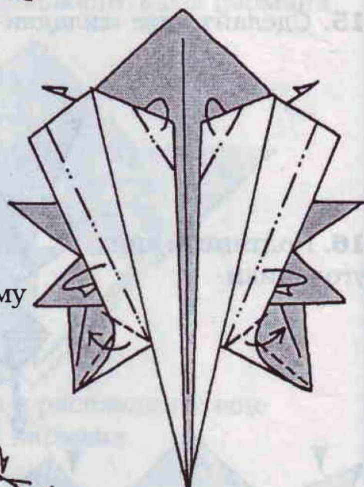




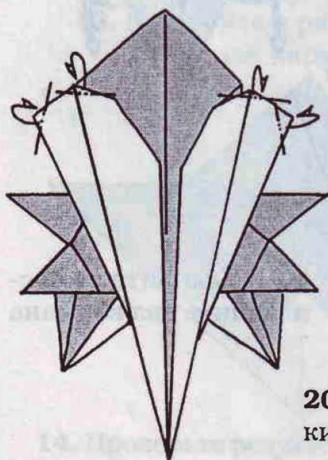
17. Раскройте и расплющите два кармана



18. Выверните ромбы наизнанку

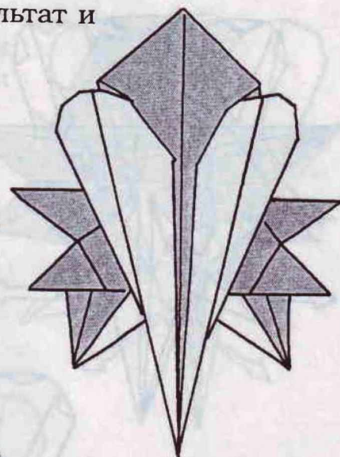


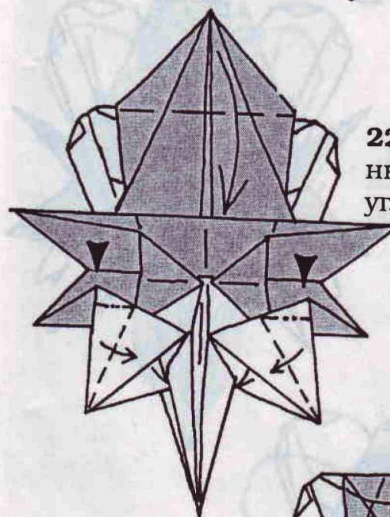
19. Измените форму будущих крыльев



20. Скруглите вершинки будущих крыльев

21. Проверьте результат и переверните

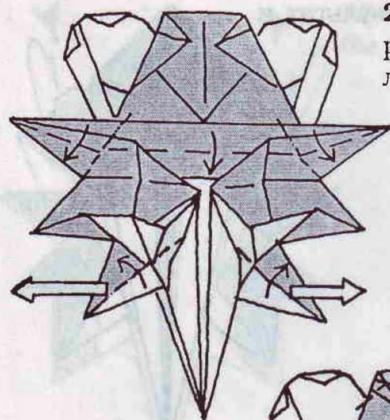




22. Линии «долины» делят нижние углы пополам

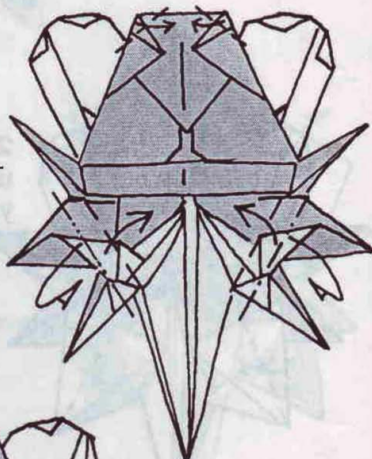


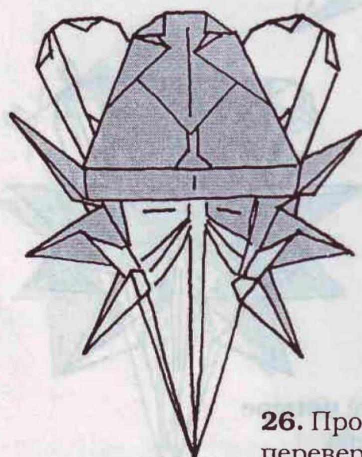
23. Согните четыре треугольника



24. Сделайте пе-ред-ние и задние лапки тоньше

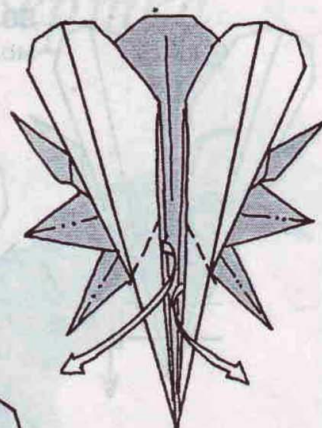
25. Внизу сделай-те две складки-молнии

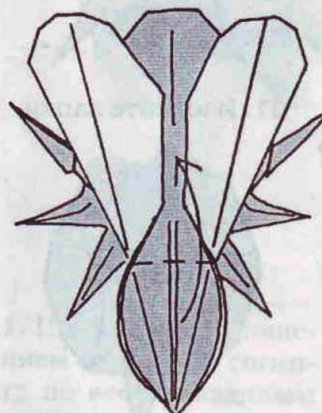




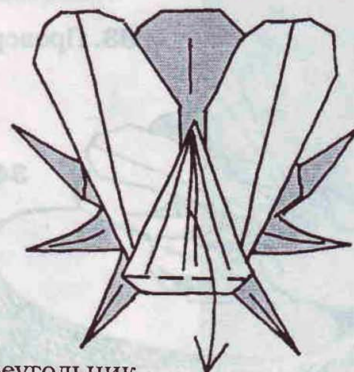
26. Проверьте результат и переверните

27. Раскройте ниж-нюю часть фигурки и защипните лапки

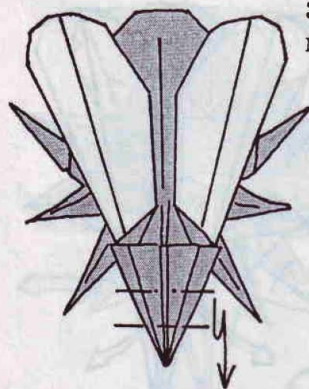




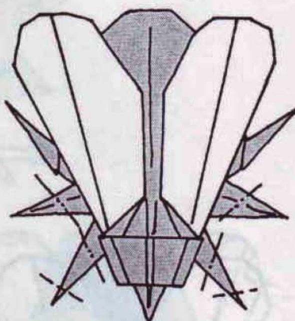
28. Согните наверх раскрытую часть



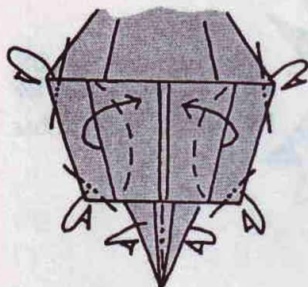
29. Согните треугольник вниз, отступив от края



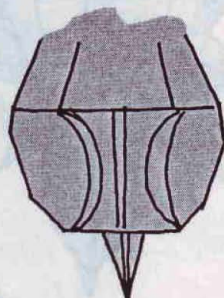
30. Сделайте «складку-молнию»



31. Изогните лапки



32. Скруглите голову

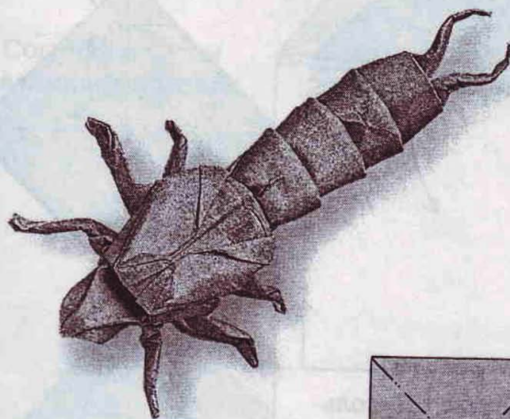


33. Проверьте результат

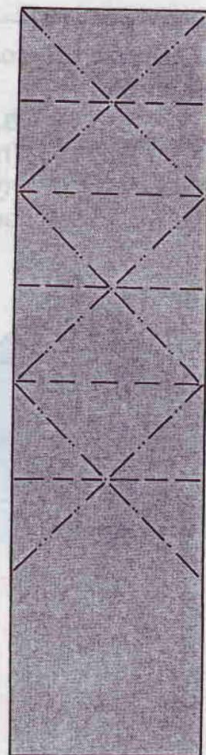


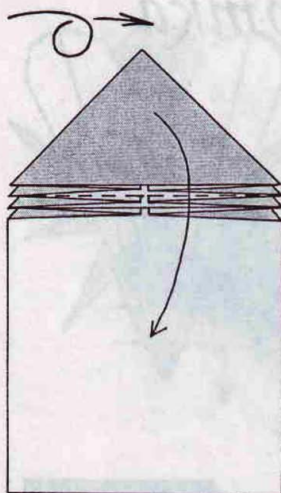
34. Муха готова

Уховертка

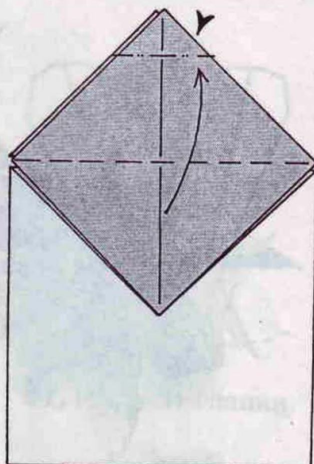


1. Полоску с соотношением сторон 1:4 согните по всем указанным линиям. Переверните фигурку

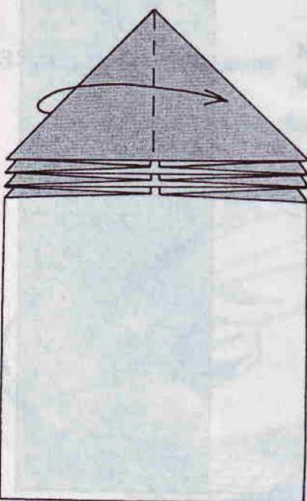




2. Согните треугольник вниз

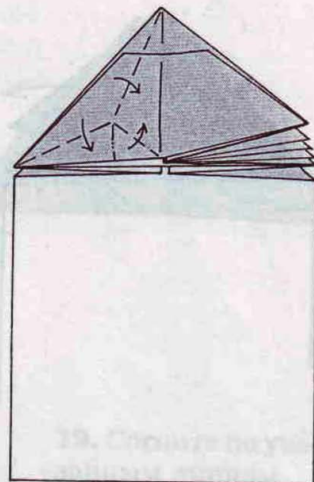


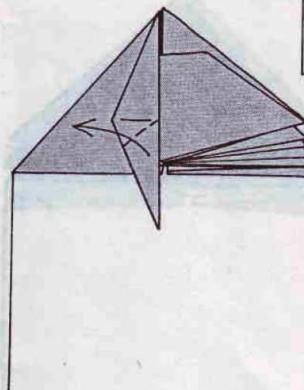
3. Вогните вершину внутрь (полностью раскрывая фигурку). Нижний треугольник верните на место



4. Перекиньте два треугольника слева направо

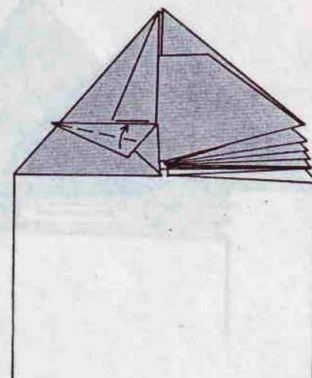
5. Согните по всем указанным линиям

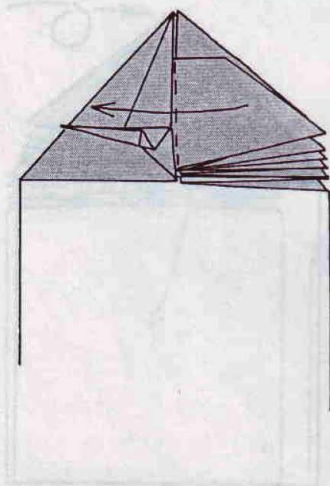




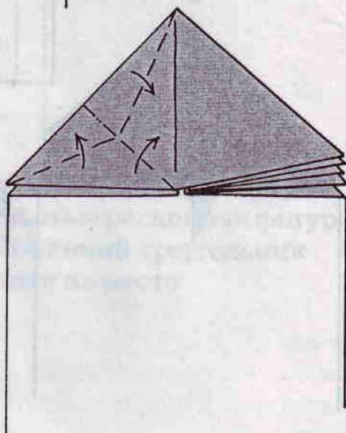
6. Согните треугольник налево

7. Линия сгиба делит угол пополам

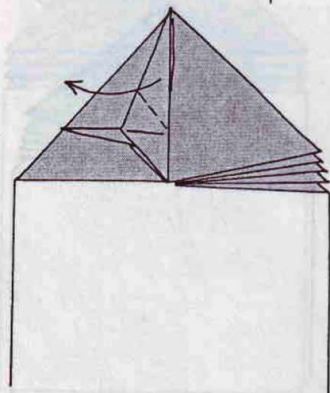




8. Перекиньте один треугольник справа налево

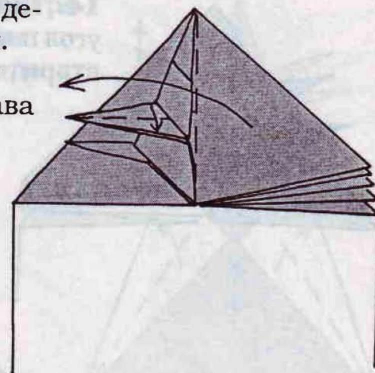


9. Согните по указанным линиям

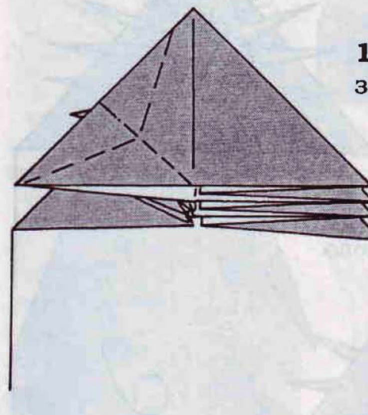


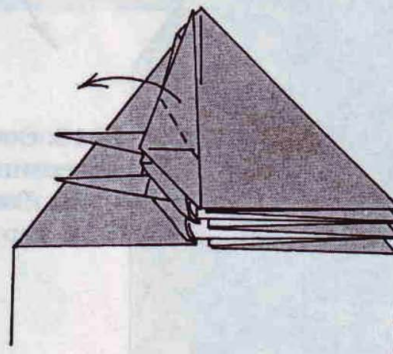
10. Согните треугольник налево

11. Линия сгиба делит угол пополам. Перекиньте один треугольник справа налево



12. Согните по указанным линиям



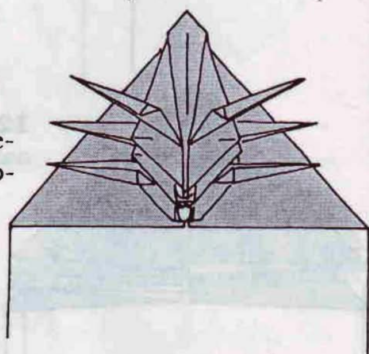


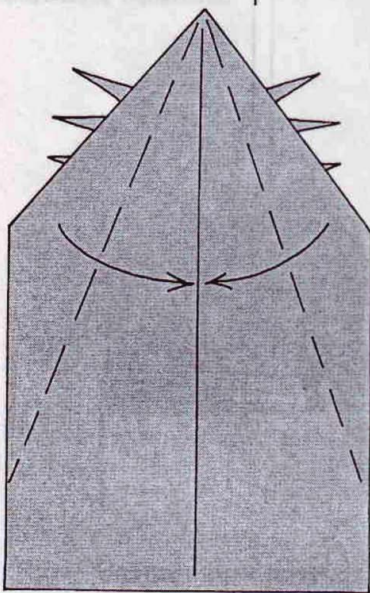
13. Согните треугольник налево



14. Линия сгиба делит угол пополам. Справа повторите действия 4–14

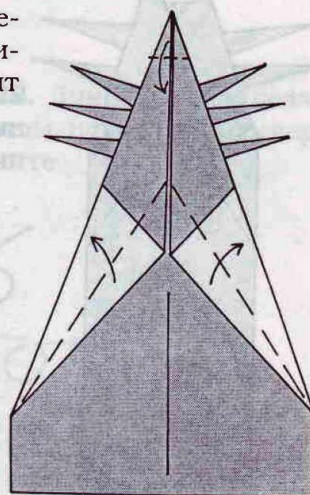
15. Проверьте результат и переверните фигурку

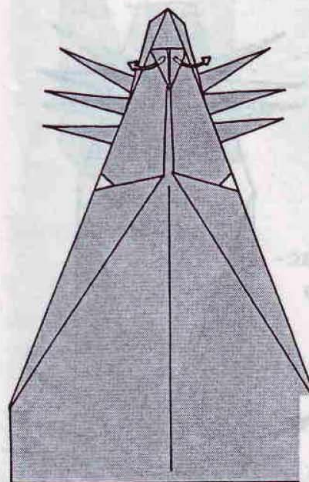




16. Согните верхние стороны к центрально вертикали

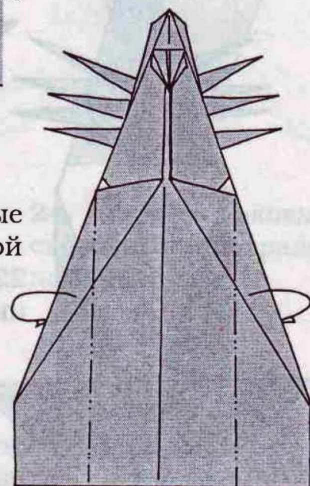
17. Сверху согните треугольник. Нижние линии «долины» делят углы пополам

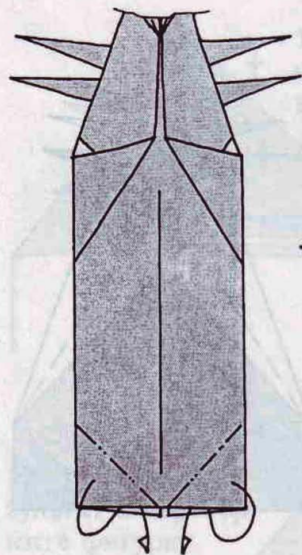




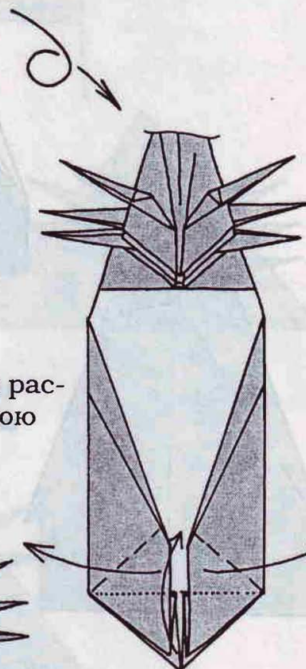
18. Вытащите снизу слои бумаги

19. Согните боковые части к центральной вертикали

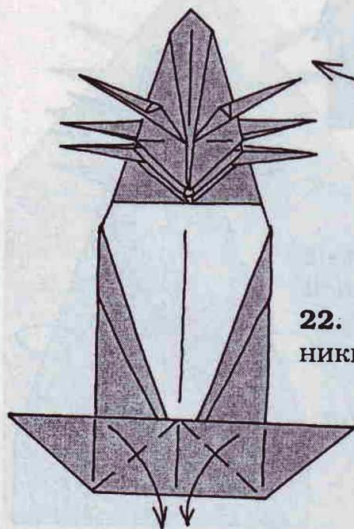




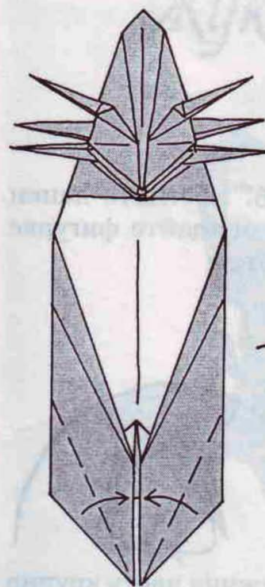
20. Вогните треугольники внутрь и переверните фигурку



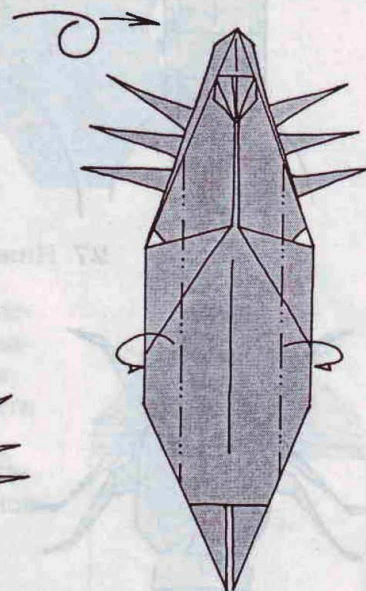
21. Раскройте и расплющите нижнюю часть



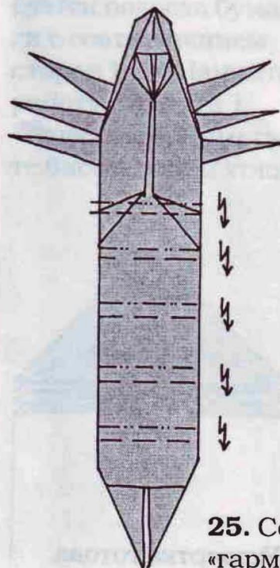
22. Согните треугольники вниз



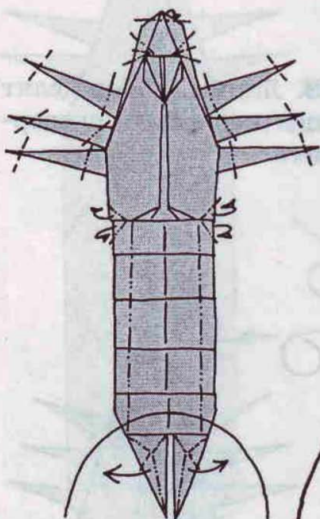
23. Линии сгибов делят углы пополам. Переверните



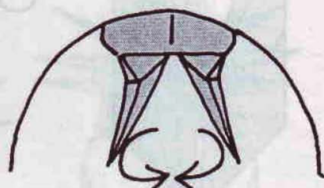
24. Согните боковые стороны к центральной вертикали



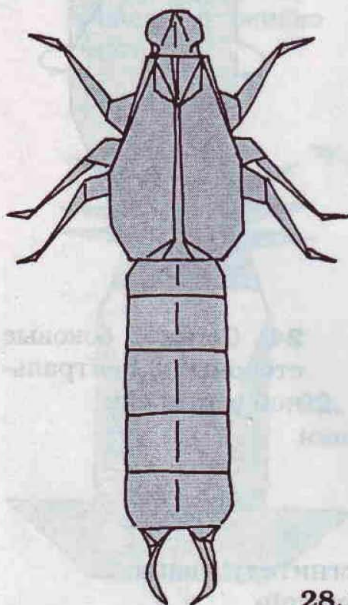
25. Согните туловище «гармошкой»



26. Изогните лапки и придайте фигурке объем

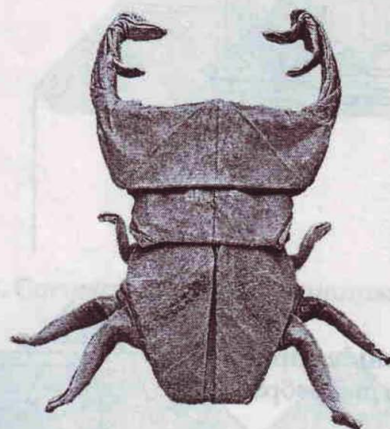


27. Нижняя часть крупно

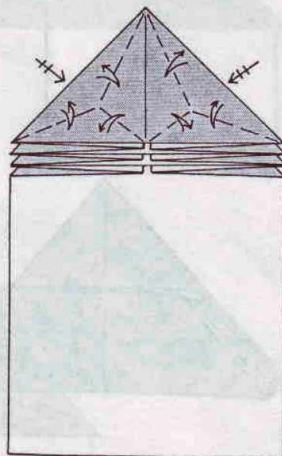


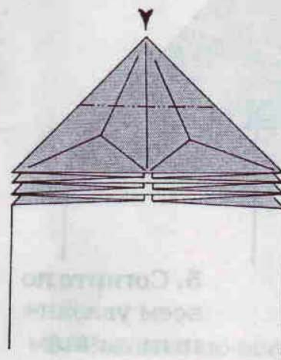
28. Уховертка готова

Жук-олень

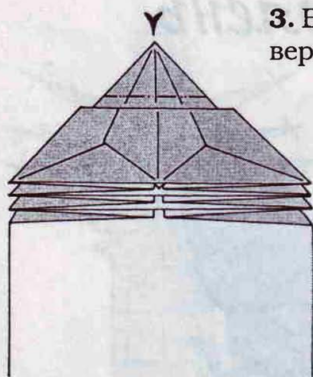


1. Для работы потребуется полоска бумаги с соотношением сторон 1 : 4. Начните работу с пункта 1 «Уховертки». Наметьте биссектрисы углов



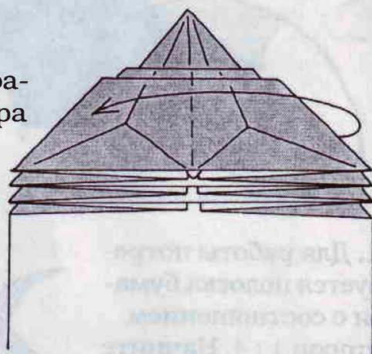


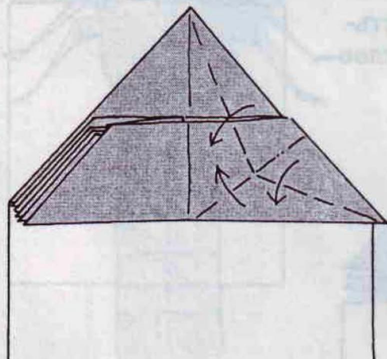
2. Вогните внутрь одну вершину



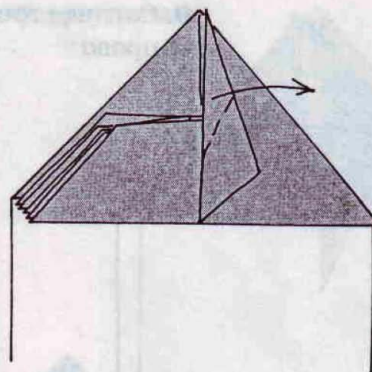
3. Вогните внутрь вторую вершину

4. Перекиньте справа налево два ребра



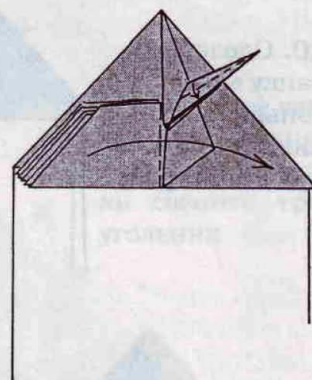


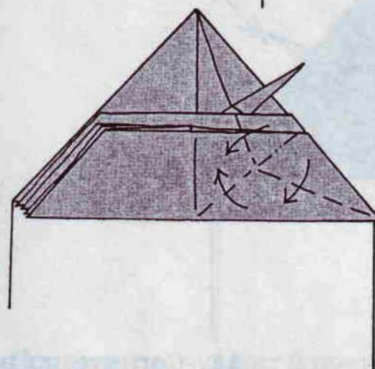
5. Согните по всем указанным линиям



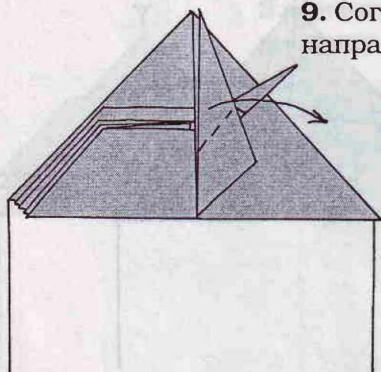
6. Согните треугольник направо

7. Сделайте лапку вдвое тоньше. Перекиньте слева направо одно ребро

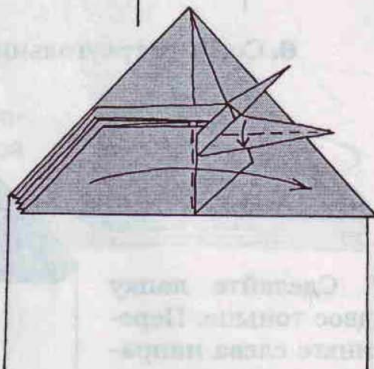




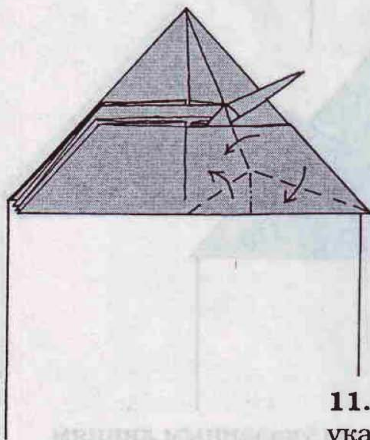
8. Согните по всем указанным линиям



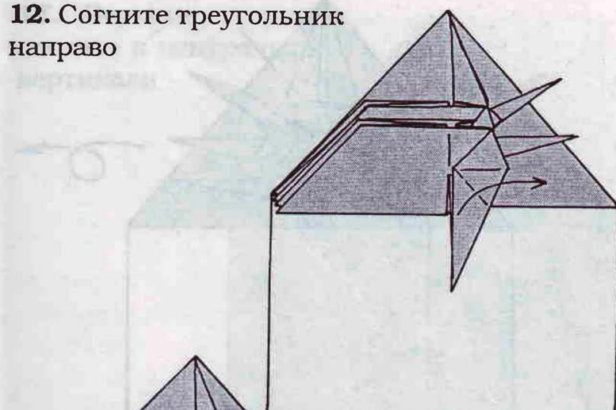
9. Согните треугольник направо



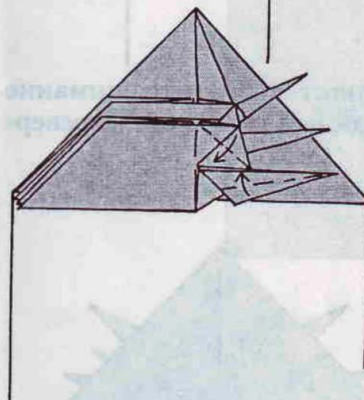
10. Сделайте лапку вдвое тоньше. Перекиньте слева направо одно ребро



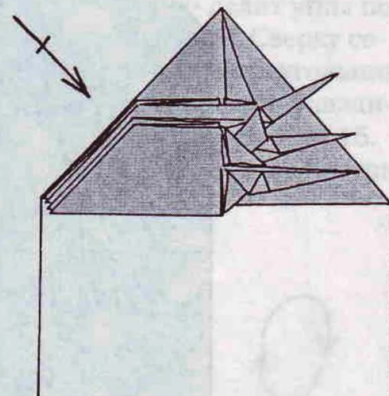
11. Согните по всем указанным линиям



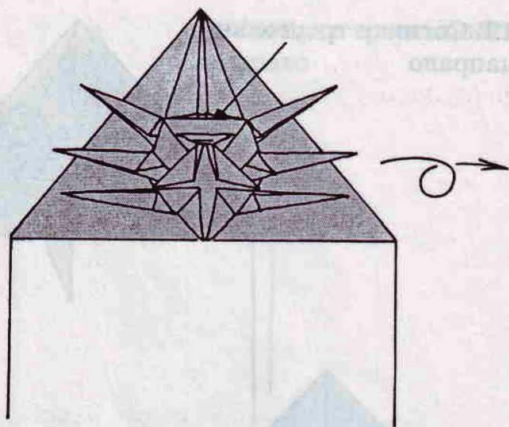
12. Согните треугольник направо



13. Сделайте лапку вдвое тоньше. В центре фигурки согните треугольник

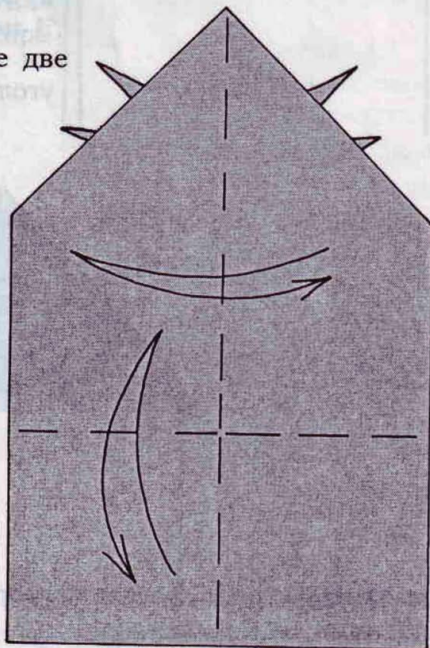


14. Проверьте результат и повторите действия 4–14 слева

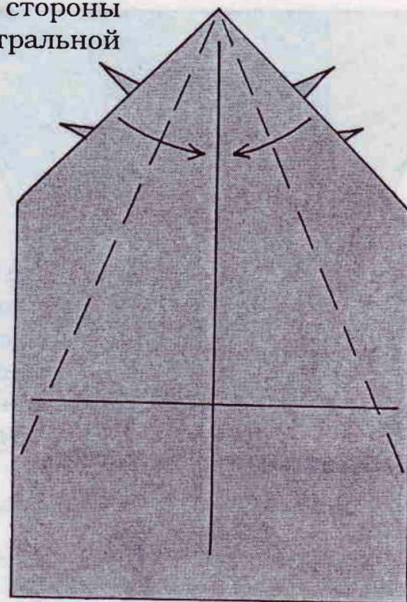


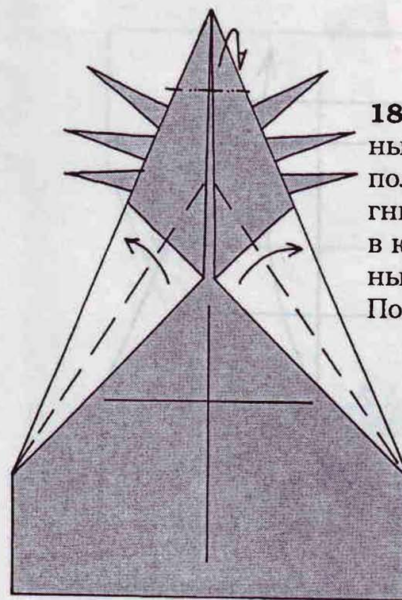
15. Проверьте результат и обратите внимание на кармашек, указанный стрелкой. Переверните фигурку

16. Наметьте две линии



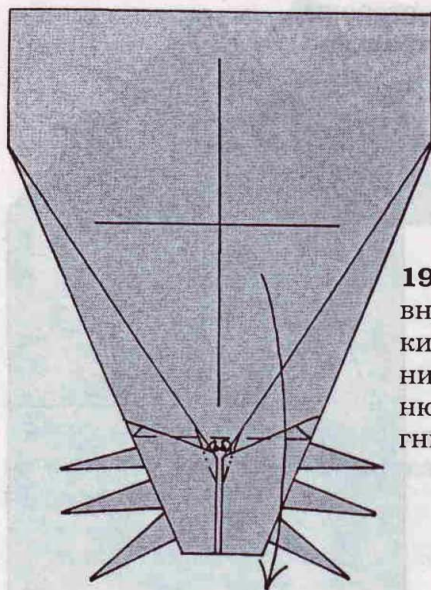
17. Верхние стороны согните к центральной вертикали



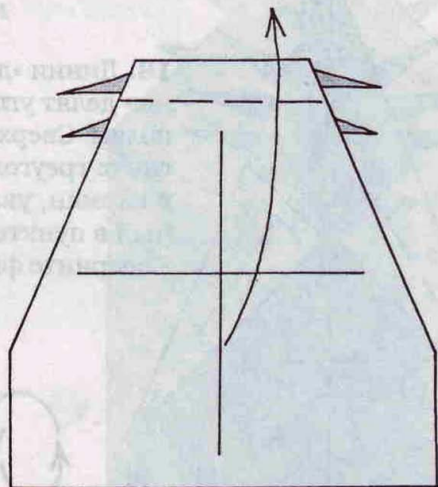


18. Линии «долины» делят углы пополам. Сверху согните треугольник в карман, указанный в пункте 15. Поверните фигурку

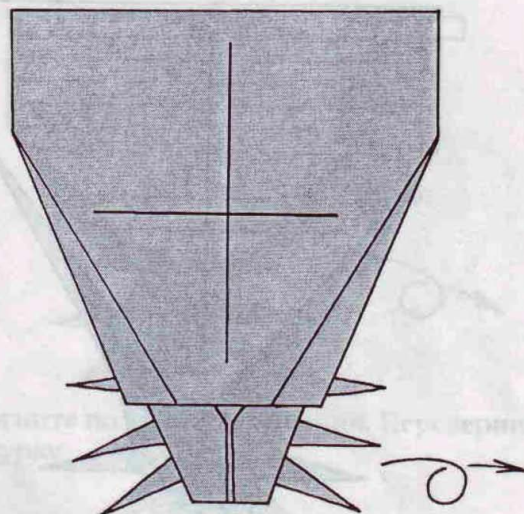




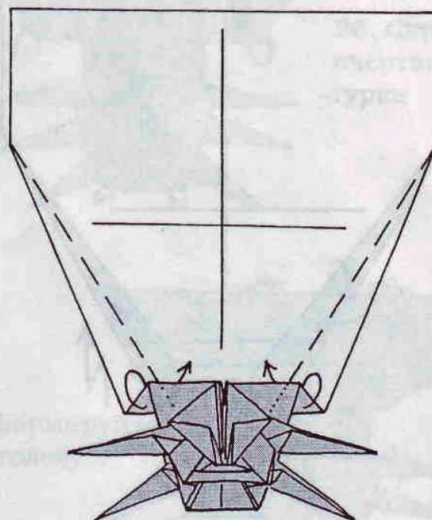
19. Спрячьте внутрь маленькие треугольнички и верхнюю часть согните вниз



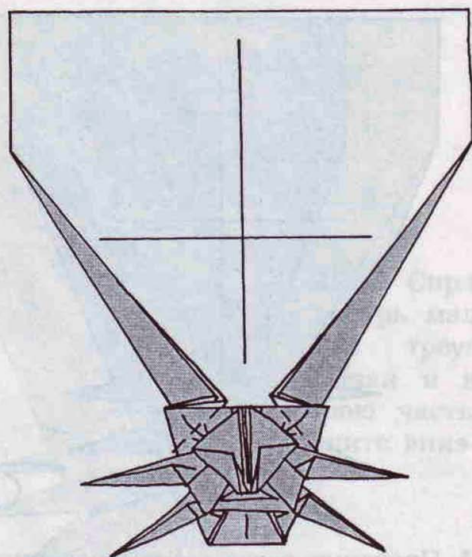
20. Нижнюю часть поднимите наверх



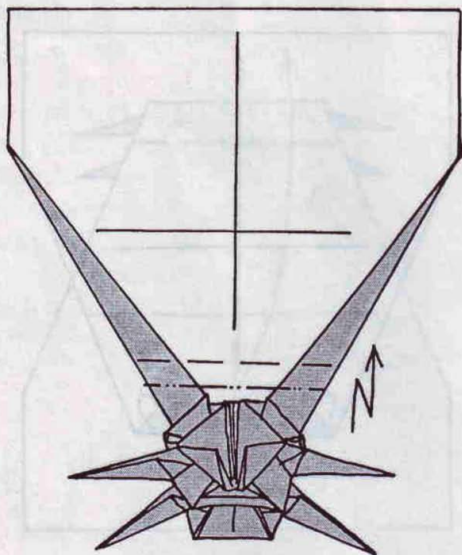
21. Проверьте результат и переверните фигурку



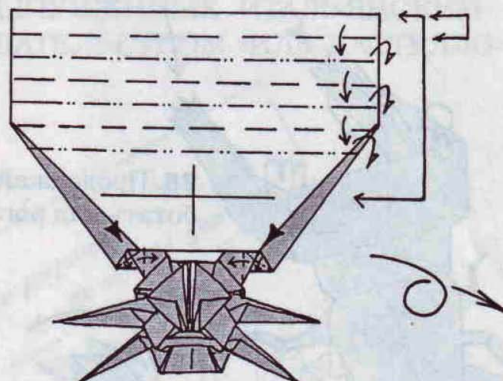
22. Согните по указанным линиям



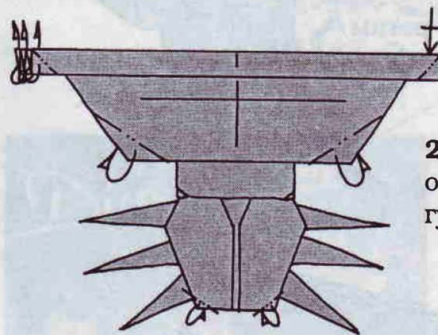
23. Спрячьте треугольники в кармашки



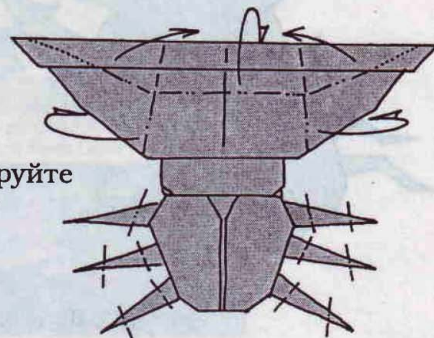
24. Сделайте «складку-молнию»



25. Согните по указанным линия. Переверните фигурку



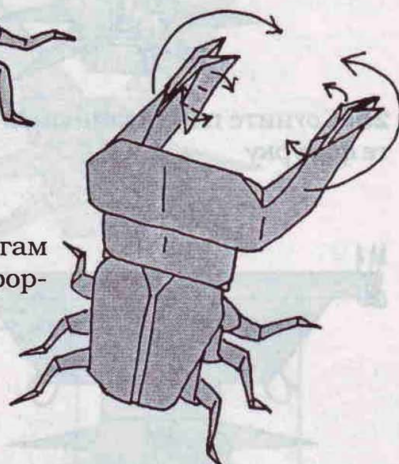
26. Скруглите очертания фигурки



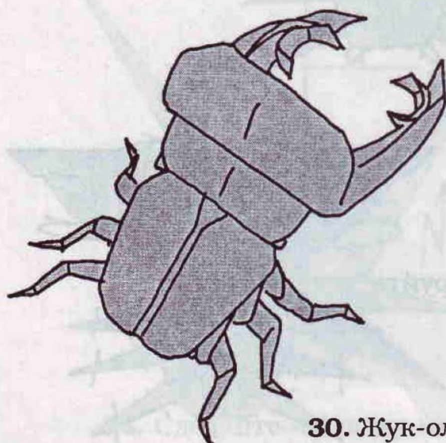
27. Сформируйте рога и голову



28. Продолжайте работать над рогами

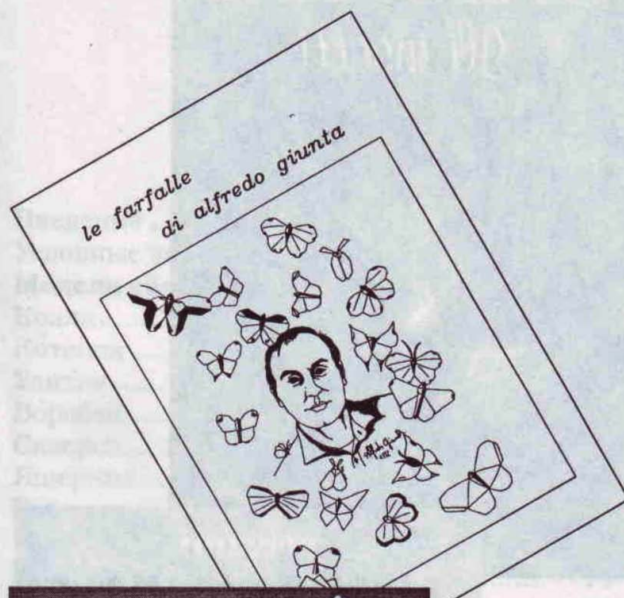


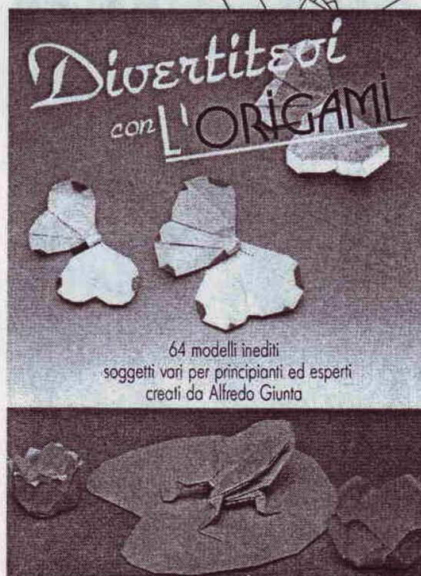
29. Придайте рогам окончательную форму

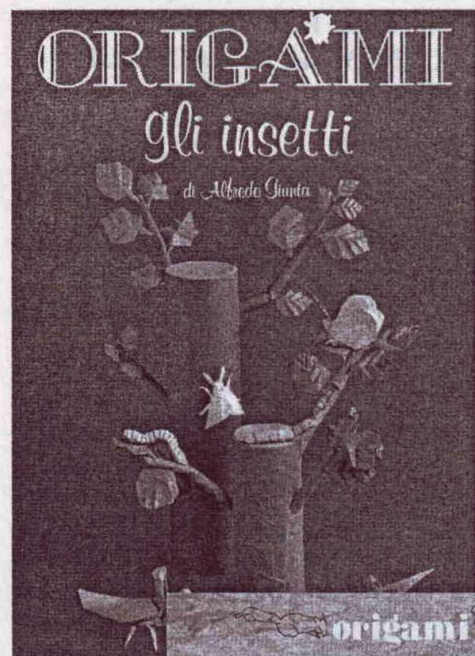


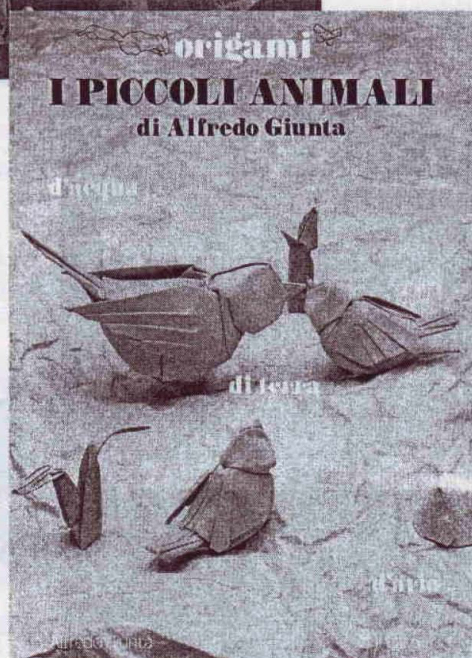
30. Жук-олень готов

ОБЛОЖКИ КНИГ АЛЬФРЕДО ДЖУНТА, ВЫПУЩЕННЫЕ ИТАЛЬЯНСКИМ ИЗДАТЕЛЬСТВОМ «ИЛЬ КАСТЕЛЛО»






ORIGAMI
gli insetti
di Alfredo Giunta


origami
I PICCOLI ANIMALI
di Alfredo Giunta

Содержание

Мастера оригами

АЛЬФРЕДО ДЖУНТА

Ответственный за выпуск *С. Афонькин*
Корректор *Л. Румянцева*
Верстка *И. Актановой*

ООО «СЗКЭО»,
193029, г. Санкт-Петербург,
пр. Обуховской Обороны, д. 84, лит. Е
ООО «Издательский дом „Кристалл"»
E-mail: books@kristall.sp.ru
Московское отделение
E-mail: kristall-m@mtu-net.sp.ru

Оригинал-макет подготовлен ООО «Фортэкс»
Тел.: (812) 320-98-61, 323-31-86
Тел./факс: (812) 323-28-30

Подписано в печать 17.07.2002. Формат 84×90 1/32.
Бумага офсетная. Печать офсетная.
Гарнитура «Bookman». Объем 3 п. л. Тираж 3000 экз.
Заказ № 357

Отпечатано с готовых диапозитивов
в Академической типографии «Наука» РАН
199034, Санкт — Петербург, 9 линия, 12





Знаменитый итальянский мастер оригами Альфредо Джунта является признанным виртуозом складывания из бумаги миниатюрных фигурок насекомых. Его авторские коллекции шестиногих существ поражают воображение. Вместе с тем, любые модели Джунты, воспроизводящие с помощью оригами объекты живой природы, полны пластики и энергии жизни. Кажется, что его бумажные улитки неспешно высовывают рожки из спиральных раковин прямо на ваших глазах, а прыткие ящерицы готовы в следующий момент ускользнуть в расщелины скал.

С помощью оригами Джунта создает новые виды пестрокрылых бабочек, и выпускает из своих рук вереницы вечно спешащих муравьев.

С технической точки зрения его работы не настолько сложны, чтобы с ними заведомо нельзя было справиться начинающему оригамисту.

Секрет успеха — продуманный подбор бумаги для работы, тщательность проработки деталей и, конечно, любовь к создаваемым моделям.

МОДЕЛИ СБОРНИКА:

КОАЛА
КОТЕНОК
УЛИТКА
ВОРОБЕЙ
СКВОРЕЦ

ЯЩЕРИЦА
БАБОЧКА
МУХА
УХОВЕРТКА
ЖУК-ОЛЕНЬ